KONKURSY!

DO WYGRANIA: 35 GIER ORAZ 70 KOMERCYJNYCH KONT E-MAIL

Rewolucja rozpoczęta! Oryginalna gra MESSIAH (2xCD) za 29.90!

Chcesz wiedzieć więcej? Czytaj na samym końcu pisma.

PC GAMER

Edycja CD

# Gry Komputerowe

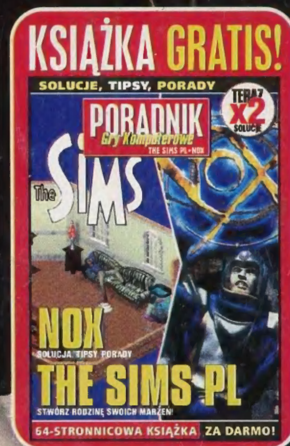
maj 2000 • cena 11.95 zł • index 337137 • issn 1427-633X

5/00

RECENZJA

## THIEF II THE METAL AGE

GDY KRADZIONE TUCZY...




JAZDA TESTOWA!

## NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

PORSCHE ALBO NIC!

ZRECENZOWANE!

EVOLVA, DIE HARD TRILOGY 2, C&C: TIBERIAN SUN - FIRESTORM, FORMULA 1 2000, FAUST PL

TYLKO U NAS!

## SHOGUN TOTAL WAR PL

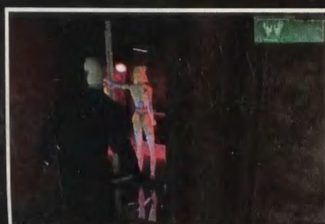
MROK WOJNY W KRAJU WSCHODZĄCEGO SŁOŃCA

UWAGA! GRA ZA DARMO

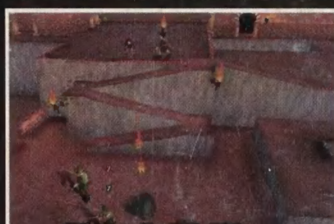
CZYTAJ STR. 73




Zapowiedzi



Hitman-Codename-47



Heart-Of-Stone



Loose-Cannon



Icewind-Dale

# JUŻ W SPRZEDAŻY!

**NAJBARDZIEJ OCZEKIWANA GRA TEGO ROKU! SZUKAJ W SKLEPACH!**

**Adrianna Biedrzyńska, Gabriela Kownacka, Emilian Kamiński, Władysław Kowalski, Wiktor Zborowski**

w największej przygodzie Twojego życia

# PLANESCAPE TORMENT

**4CD!**

**GRA OTRZYMAŁA WIELE NAGRÓD I WYSOKICH OCEN PRASY:**

CD ACTION **9.5/10**




CLICK! **5/6**

GRY KOMPUTEROWE **90%**

MACHINA **4.5/5**




MAGAZYN IO **90%**

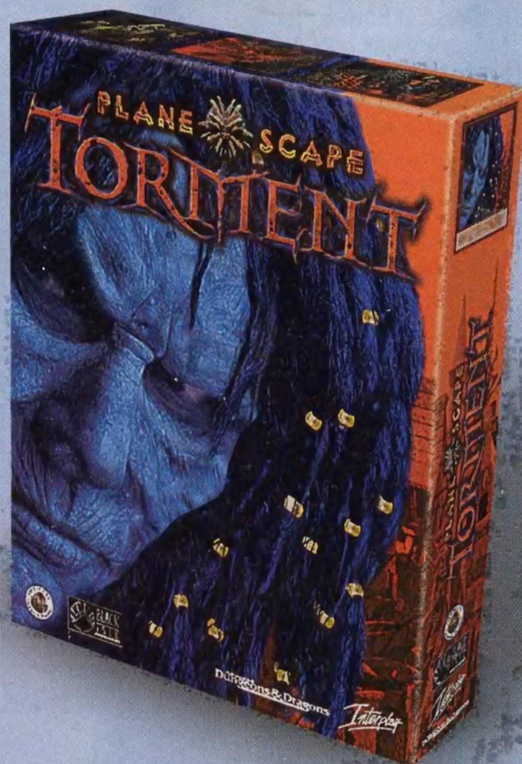
RESET **9.5/10**




NEW S SERVICE **9/10**

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH **4, 4, 5 /5**




Pół roku zajęło nam stworzenie polskiej wersji gry, która jest największą i najbardziej złożoną produkcją w dziejach gier komputerowych. Kilkadziesiąt osób bez ustanku pracowało nad tym aby Torment przemówił do Ciebie w Twoim ojczystym języku i aby było to doznanie jakiego dotychczas nie przeżyłeś. Wreszcie będziesz mógł się zagłębić w ogromny świat Planescape. Wierzymy, że przyjemność z gry przewyższy wszystko co do tej pory poznałeś.

**Dlaczego musisz mieć Planescape: Torment:**

- Jest to najlepsza gra RPG, zarówno dla wielbicieli gatunku, jak i dla nowicjuszy.
- Jest opracowana w polskiej wersji językowej. Znani aktorzy i doskonałe tłumaczenie sprawi, że poczujesz klimat gry jak nigdy dotąd.
- Jest największą i najbardziej złożoną produkcją w dziejach gier komputerowych, a wykreowana wirtualna rzeczywistość jest najbliższa ideałowi.
- Zajmuje 4 płyty CD wypełnione po brzegi ogromnym, niesamowitym światem.
- Pudełko z grą wypełnione jest rzeczami, które pozwolą jeszcze lepiej poczuć klimat gry. Znajdziesz w nim obok 4 płyt CD i obszernej instrukcji podkładkę pod mysz, słownik świata Planescape, plakat/mapę oraz oryginalną koszulkę (wybierz grę z koszulką w Twoim rozmiarze - oznaczenie na pudełku). Wszystko to za cenę normalnej gry.
- Kupując jedną grę bawisz się kilka razy lepiej i dłużej niż wieloma innymi!

Tylko w Polsce wyjątkowo ekskluzywne wydanie gry zawierające dodatkowo: oryginalną koszulkę, mousepad, plakat i słownik terminów świata Planescape.




**CENA 159 ZŁOTYCH**




*Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce*




Interplay · Official Licensed Product · Black Isle Studios

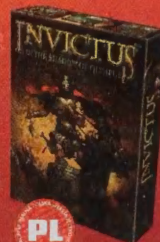
Advanced Dungeons&Dragons®

**Torment to obowiązkowa pozycja w Twojej kolekcji gier komputerowych. Z tego zakupu będziesz naprawdę długo zadowolony.**

## Już wkrótce...

### INVICTUS

Połączenie gry RPG z grą strategiczną. Jako wybrany przez greckich bogów śmiertelnik, zostajesz zamieniony w herosa i rzucony w wir porywających misji. Gra zostanie opracowana w całości po polsku i wydana będzie na 2 CD w cenie 79 zł!




**Sprzedaż wysyłkowa:** Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

# OD REDAKCJI...

**Witamy w piątym numerze „GK" w tym roku. We wstępniaku, niejako z obowiązku wypada wytłumaczyć się z żartów zamieszczonych w numerze kwietniowym i poinformować o wszelkich zmianach w wydaniu aktualnym.**

Zacznijmy od żartów. Hmmm, doprawdy niewiele tego było, a mówiąc szczerze, nie było żadnego. Pozwoliliśmy sobie tylko na jeden wybieg, który w przypadku niepowodzenia można było potraktować za żart. Chodzi oczywiście o Edycję DVD naszego magazynu. Najszczerszą prawdą jest fakt, że taki projekt został przedsięwzięty. Ogłosiliśmy, że pierwszy numer z krążkiem DVD ukaże się w już w maju, nie wierząc jednak do końca w to, że termin ten zostanie dotrzymany. Tak więc żartowaliśmy, że Edycja DVD ukaże się w maju, ale za to w czerwcu, tuż przed wakacjami, szczęśliwi posiadacze czytników DVD otrzymają przeolbrzymią porcję atrakcyjnych materiałów – zabawy po uszy! Również *dla tych, którzy w wakacje będą siedzieć w domu,* możemy polecić jedną z atrakcyjnych gier, które mamy do rozdania za darmo w naszej wielkiej akcji prenumeraty – piszemy o tym na stronach 73, 74, 75.

Poczynając od tego wydania znikają stałe działy „Paszczury" i „Wywiady". Nie oznacza to jednak, że nie będą się one pojawiały okazjonalnie. W tym numerze, ale tylko w wydaniu z CD, atrakcyjna książeczka z solucjami do dwóch gier: „The Sims", „Nox" – „mocna rzecz, czysta akcja". Możecie być pewni, że tego typu przedsięwzięcia będą kontynuowane i znajdą się tam same hity!

Na koniec, małe udogodnienie dla wszystkich internautów. Na adres mejlowy: **reklamacje@cgs.com.pl** można kierować wszelkie zapytania i reklamacje dotyczące zamawiania numerów archiwalnych i prenumeraty.




**REDAKCJA MIESIĘCZNIKA „GRY KOMPUTEROWE" OGŁASZA NABÓR NOWYCH RECENZENTÓW. WARUNKI: MIEJSCE ZAMIESZKANIA WARSZAWA I OKOLICE, TALENT, DOBRA ZNAJOMOŚĆ GIER NA PC. KONTAKT (0-22) 815-42- 20**

## ZAPOWIEDZI




The World Is Not Enough

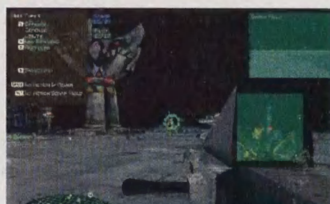
## PORADY


Tzar PL



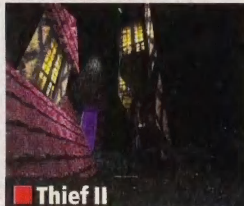
## STAŁE DZIAŁY




Retro: Battlezone

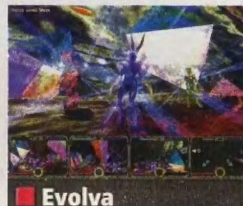
## CZYM ZASKOCZYLIŚMY WAS W MAJU...




Thief II


Firestorm


Shogun: Total War


Evolva

**Gry Komputerowe**

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 5/2000 (70)
rok ósmy

WYDAWCA
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (9-17)
fax (0-22) 812-68-29
e-mail: *gk@cgs.com.pl*
*http://www.grykomputerowe.pl*

REDAKCJA
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Michał Bakuliński (red. prowadzący)
Romuald Wawrzyniak
Krzysztof Kiełmiński (CD Manager)

WSPÓŁPRACA
Bartosz Nuckowski (Bartek),
Jacek Pietruszczak (Baron Jack),
Patryk Leszczyński (gRoovy),
Piotr Stasiak (Piotres),
oraz (Gruby)

DZIAŁ REKLAMY
Przemysław Gorący
*pgoracy@cgs.com.pl*

KOREKTA
Magdalena Kotulska

ŁAMANIE
Computer Graphics Studio

DRUK
Elanders, ul. Szpitalna 6 p. 8
00-031 Warszawa

KOLPORTAŻ OGÓLNOPOLSKI
RUCH S.A. O.K.D.P.

PRENUMERATA
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20 lub: *reklamacje@cgs.com.pl*

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone.

CGS COMPUTER STUDIO
jest wydawcą tytułów:
COMPUTER ARTS
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
PSX FAN, TOTAL PLAYSTATION

*Najlepszy symulator kosmiczny wkracza w strefę przystępnych cen na 3 płytach CD, po polsku i za 79 złotych!*

# FREESPACE™ 2

Wreszcie nadchodzi czas na najlepszy symulator kosmicznych zmagań. Zasiądź za sterami kosmicznego myśliwca i daj się ponieść wirowi wielkiej wojny w której stawką jest przyszłość ludzkości. Bądź gotów Freespace 2 jest już coraz bliżej...

**szukaj w sklepach od początku maja**

**Polska wersja językowa, 3 płyty CD**

**Pierwsza część znakomitej serii FREESPACE wreszcie w sprzedaży!**

**Szukaj w dobrych sklepach z grami.**

**2CD**






niska cena **49** złotych

PL

Pierwsza część znakomitej serii. Obowiązkowa pozycja w kolekcji wszystkich fanów kosmicznych symulacji. Wkrótce dostępna w polskiej wresji językowej w cenie 49 złotych!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT • **PL**

niska cena **79** złotych

**3CD**



*Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce*

**CD PROJEKT**

**www.cdprojekt.com**



volition, inc.
www.volition-inc.com

Interplay™
BY GAMERS. FOR GAMERS.™




„Nie sposób nie chylić czoła przed ludźmi, którzy byli w stanie dokonać niemożliwego – tak znacząco poprawić coś, co już wydawało się doskonałe".

„Znakomicie przygotowana kampania i wymagające misje, dokładnie opracowana „otoczka" fabularna, wybitne odprawy. Do tego dodać należy prawdziwe mistrzostwo w kategorii: autentyczność lotu, ogromna ilość statków, tak własnych jak i wrazych (ponad 70 rodzajów!), niesamowita różnorodność broni".

CD ACTION, ocena: 9+




„Jest to najlepszy kosmiczny symulator lotniczy, w jaki przyszło mi grać" (...) „Zobaczcie sami te wspaniałe wybuchy, efekty świetlne, niesamowitą kolorystykę i ogrom-niaste obiekty."

IO, ocena: 96/100

„Grafika, dynamika oraz fabuła – to wszystko przemawia „za". Także rewelacyjny system obsługi – lepszego HUD-a nie widziałem na żadnym statku. Wszystko jest uporządkowane i łatwe do opanowania."

NEW S SERVICE, ocena: 9/10




„Autorzy Freespace 2 sprostali bardzo trudnemu zadaniu. Nie tylko stworzyli grę wysokiej jakości, trzymającą, a nawet wybiegającą ponad standardy,ale nadali jej swoisty klimat,o których w grach nie łatwo."

RESET, ocena: 9/10

**Sprzedaż wysyłkowa:** Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 30 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

# NA CD



CD

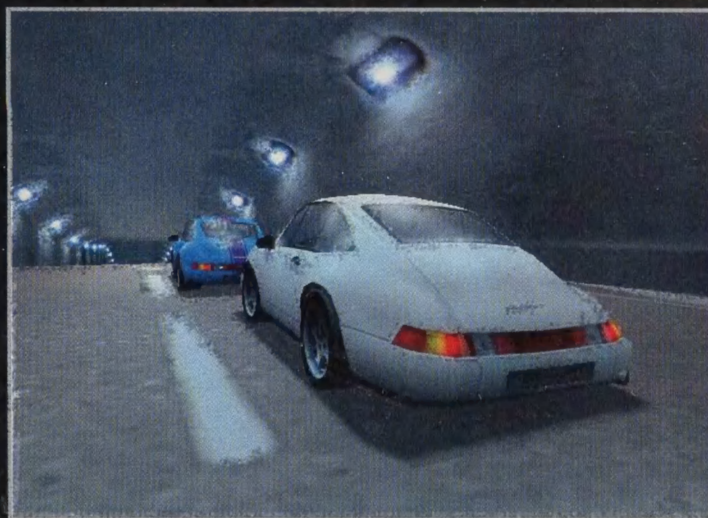
W tym miesiącu konkurs na najlepsze demo niekwestionowanie wygrał „Need For Speed: Porsche 2000". Poza tym czeka na Was cała masa innych wspaniałych dem, drivery do kart graficznych, patche do gier, oraz nowy dział z Tipsami.
KRZYCHOO

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95/98.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Krzysiek Kiełmiński. Dyżuruje on w poniedziałki i czwartki w godzinach 17-20, pod numerem tel. (0-22) 815-42-20.

## NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000



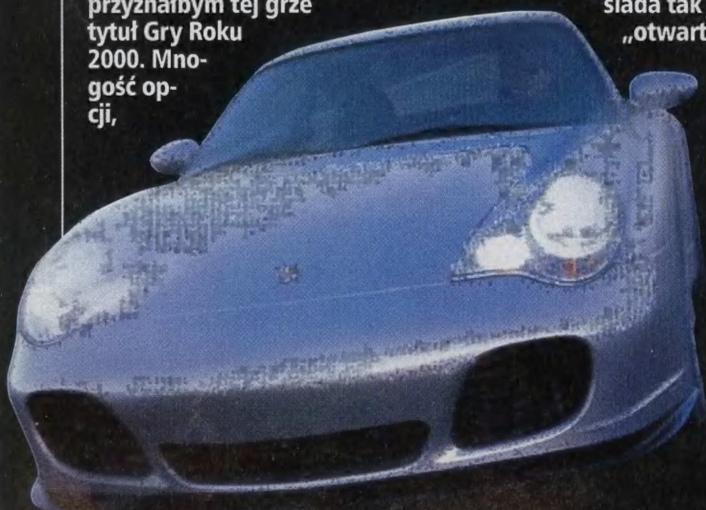






ELECTRONIC ARTS
P200, 32MB RAM, WIN 95/98

Oto najbardziej soczysty kąsek na dzisiejszym talerzu. Jeśli o mnie chodzi, to już dzisiaj przyznałbym tej grze tytuł Gry Roku 2000. Mnogość opcji, piękna grafika, a przede wszystkim wysoki realizm czynią z niej najlepszą samochodówkę, w którą dotychczas grałem. „NFS: P2000" bardzo przypomina pierwszą część serii. Posiada tak jak ona „otwarte", długie trasy, nie ma w niej żadnych zbędnych udziwnień, ale przede wszystkim ma w sobie klimat, którego tak bardzo brakowało w częściach II, III i IV. Demo pozwoli ocenić Wam zachowanie Porsche 911 na jednej z tras. W pełnej wersji w wielkim hanagrze stoją obok siebie tak niesamowite zabawki jak: Porsche 350 1600 (wyciągający zaledwie 150 kilometrów na godzinę), piekielnie brzydki Porsche 914, o niebo ładniejsze 924 i 928. W komercyjnej edycji gry znajdziecie także element doskonale znany wszystkim miłośnikom motoryzacji, będący znakiem firmowym serii „Need For Speed". Chodzi rzecz jasna o multimedialną encyklopedię motoryzacji umieszczoną na krążku wraz z grą. Będzie można tam znaleźć wiele filmów video i setki zdjęć. Demo pozwala nam „tylko" pojeździć maszynami. Ślińcie się już teraz, bobasy!



**KLAWISZOLOGIA:**
KURSORY GÓRA/DÓŁ - przyśpieszanie/hamowanie
KURSORY LEWO/PRAWO - lewo / prawo
SPACJA - ręczny
A - bieg w górę
Z - bieg w dół
C - kamera
B - widok do tyłu
L - światła
H - sygnał
I - patrzenie w prawo

# FORCE COMMANDER

LUCASARTS
PII 266, 64MB RAM, KARTA 3D

Po serii zręcznościówek, panowie z LucasArts postanowili zrobić coś innego. „Force Commander" jest znakomitą strategią czasu rzeczywistego, osadzoną w realiach „Gwiezdnych Wojen". Największymi jej plusami są piękna, trójwymiarowa grafika, oraz przyjazny interfejs.



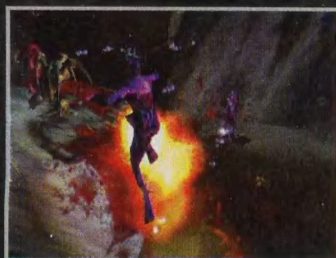
To jedna z najwartościowszych pozycji w dorobku LucasArts. Stratedzy górą!

# EVOLVA

INTERPLAY
P233, 32MB RAM, WIN 95/98

W tej grze sterujesz grupką „dopalonych genetycznie" istot, które muszą zlikwidować rozmnażające się w zastraszającym tempie mutanty. Jest to połączenie gry TPP ze strategią. Jako dowódca masz możliwość kierowania na raz czterema istotami. „Evolva" to bardzo przyjemna, nowatorska gra. Polecamy ją wszystkim ceniącym odjazdową grafikę i dobrą zadymę.





KLAWISZOLOGIA:
KURSORY GÓRA/DÓŁ - ruch do tyłu/do przodu
KURSORY LEWO/PRAWO - strafe w lewo/w prawo
LEWY CTRL - chód
LPM - strzał
PPM - skok
1 do 0 - wybór broni
M - włącza mutator
T - zgrupowanie
H - rozgrupowanie
F1 do F4 - wybór postaci
TAB - tryb komend
Q - najlepsza postać
P - pauza
O - cele misji
P - podnieś/upuść
F11 - ruch kamery
F10 - zakończenie misji
+/- na klawiaturze numerycznej - zwiększenie/zmniejszenie jakości obrazu

# BEETLE CRAZY CUP

INFOGRAMES
P233, 32MB RAM, WIN 95/98

Niesłychanie zabawna i wciągająca wyścigówka. Kierujemy w niej najróżniejszymi rodzajami Volkswagenów. Możemy ścigać się zwyczajnymi Garbusami po normalnym torze, jak również wsiąść do Volkswagena-Monstera, który na specjalnej trasie, swymi wielgachnymi kołami zgniecie każdego przeciwnika.



KLAWISZOLOGIA:
KURSOR GÓRA/DÓŁ - przyśpieszenie/hamowanie
KURSOR LEWO/PRAWO - skręt w lewo/w prawo
PRAWY CTRL - hamulec ręczny
J - klakson
1 - zmiana widoku kamery

# HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

SIERRA
P166, 32MB RAM, WIN 95/98

Jeżeli zdążyliście już przejść kilka razy pierwszą część „Half-Life", to teraz macie okazję zapoznać się z demem jednego z najlepszych dodatków do tej gry. O ile w zwykłej wersji wcieliłeś się dr Freeman'a o tyle w „Opposing Force" kierujesz poczynaniami zwykłego żołnierza. Zrobimy tu ordnung!



KLAWISZOLOGIA:
W/S - ruch do przodu/do tyłu
A/D - strafe w lewo/w prawo
Spacja - skok
C - kucanie
PgUp/PgDown - płynięcie do góry/ do dołu
ALT - strafe
LPM - atak
RPM - atak 2
R - przeładuj broń
E - użycie przedmiotu
Shift - chód
F - noktowizor
1 do 5 - wybór broni
[ / ] - następna/poprzednia broń

# RALLY MASTERS



INFOGRAMES
PII 266, 64MB RAM, WIN 95/98

Nasz redakcyjny wywrotowiec i spec od samochodówek, Krzychoo w jednej osobie tak oto rzekł do nas, Wiernych z wysokości swego fotela Pierwszego Kierowcy RP...
„Oto symulator rajdowy, który ma wszelkie predyspozycje do tego, aby zepchnąć „Rally Championship" w bezdenną otchłań. Zachowanie samochodu jest bardzo realistyczne, a jednocześnie bardzo różni się tym, z czym mieliśmy do czynienia w produkcji Europress. Polecam!"

# ROLLCAGE STAGE 2

PSYGNOSIS
P233, 32MB RAM, WIN 95/98

Jadąc pojazdem Rollcage nie musimy bać się dachowania. Mają one bowiem tak wielkie koła, że przewyższają one swą wysokością cały samochód. Konstruktorskie fanaberie!



KLAWISZOLOGIA:
KURSORY DO GÓRY/DO DOŁU - przyśpieszenie/hamowanie
KURSORY W LEWO/W PRAWO - skręt w lewo/ w prawo
SPACJA - hamulce
1 / 2 - fire
NUMPAD + / - - przybliżanie/oddalanie
W - widok do tyłu
M - wsteczne lusterko
C - kamera filmowa

# INVICTUS

INTERPLAY
P233, 32MB RAM, WIN 95/98

„Invictus" jest bardzo ładnym graficznie połączeniem strategii czasu rzeczywistego z rolplejem. Czekają na Was potyczki legendarnych stworzeń w równie mitycznym świecie. Na uwagę zasługuje bardzo ciekawy engine, pozwalający oglądać akcję z każdej strony, co znacznie ułatwia rozgrywkę.

**KLAWISZOLOGIA:**
A - rozkaz ataku dla wszystkich jednostek
B - rozkaz utworzenia formacji BOX
C - centruje ekran na aktualnie wybranej jednostce
F - przyporządkowanie domyślnej formacji dla wybranej grupy jednostek
H - włącza informacje o kondycji fizycznej dla wybranych jednostek
L - rozkazuje wybranej grupie utworzenie formacji liniowej
R - przełączenie trybu chód/bieg dla danej jednostki
S - zatrzymuje obecnie wybraną jednostkę
V - rozkazuje wszystkim zaznaczonym grupom utworzenie formacji V
= - przybliża widok mapy
- - oddala widok mapy
TAB - centruje widok na następnej wybieralnej jednostce
Shift-Tab - wybiera i centruje ekran na poprzedniej wybieralnej jednostce
KURSORY, PG UP, PG DOWN, HOME, END - zmienianie widoku mapy
KLAWISZE FUNKCYJNE - przenoszenie się do zapamiętanych punktów na mapie
SHIFT+KLAWISZE FUNKCYJNE - oznaczanie punktów na mapie

# TEST DRIVE LE MANS



INFOGRAMES
P200, 32MB RAM, WIN 95/98

Oto kolejny z licznej serii tytuł „Test Drive". Tym razem nie będziemy kierować normalnymi, seryjnymi samochodami, jak w poprzednich częściach, lecz zasiądziemy za kierownicą prawdziwych demonów szybkości, jakimi są pojazdy uczestniczące we francuskim, 24-godzinnym wyścigu Le Mans. To prawdziwe wyzwanie dla sprzętu i ludzi!

**KLAWISZOLOGIA:**
A - przyśpieszanie
Z - hamowanie
KURSORY LEWO/PRAWO - lewo/prawo
Bieg do góry - S
Bieg do dołu - X
KURSOR DO GÓRY - światłą
KURSOR DO DOŁU - widok do tyłu
INSERT - zmiana widoku kamery

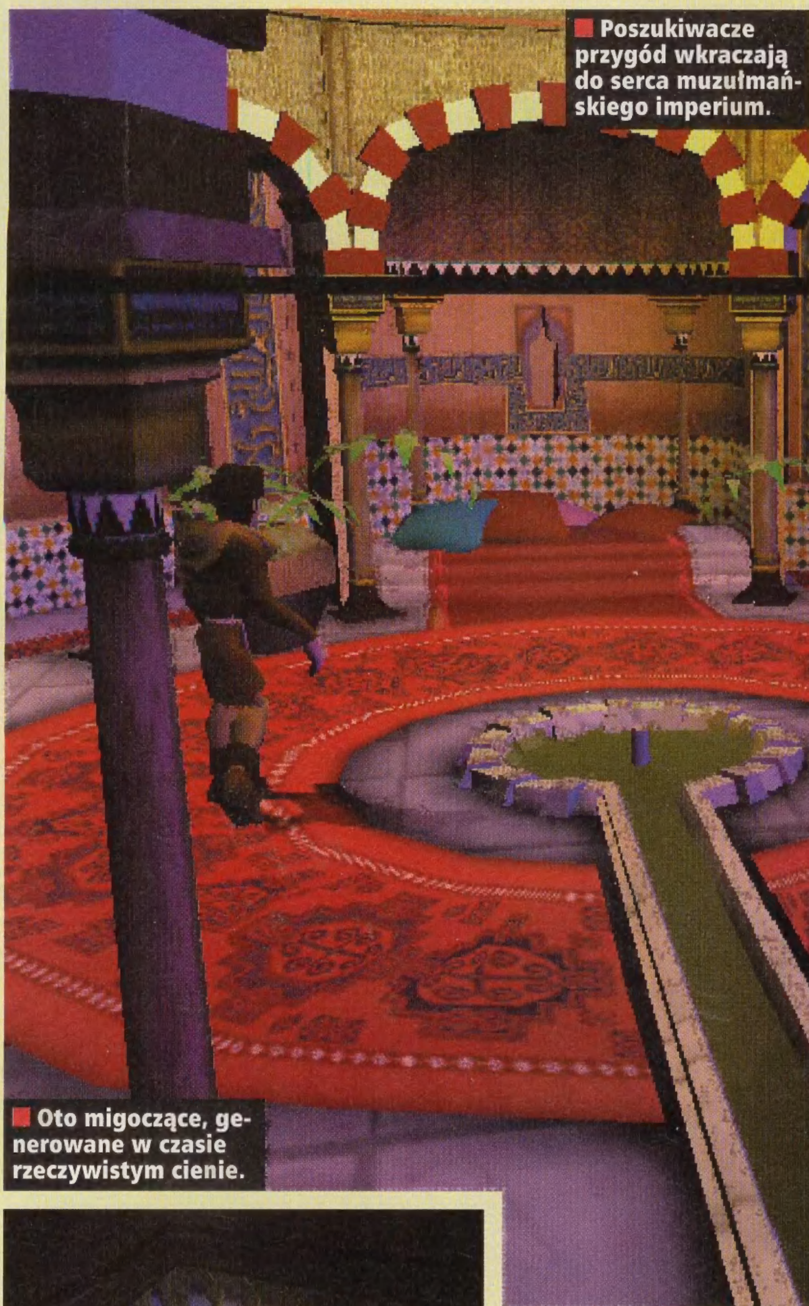
DEMA: Cue Club
KĄCIKI: eFPeP, CarZonE, Strona WWW GK
PATCHE: Age Of Wonders, Carnivores 2, Dirt Track Racing, Earth 2150, Force Commander, Heroes of Might and Magic 3, Majesty, Need For Speed 4, Septerra Core
DRIVERY: 3D Blaster, 3D Blaster GeForce 256, ATI Rage 128, Intel i740, nVidia Riva 128, Riva TNT, S3 Savage 3D, S3 Savage 4, S3 Trio 3D, S3 Trio V+, S3 Trio V2 DX, S3 Virge GX2, S3 Virge VX DX GX, Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3 2000, Voodoo 3 3500, Voodoo Banshee
SHAREWARE: GetRight 4.12, ICQ_99b, McAfee Virus Scan, MIRC 5.7, Power DVD, WinAmp 2.6
PO STAREMU: Carmageddon
TIPS&TRICKS

Pierwsze spojrzenie na...

# HEART OF STONE

RPG bez mnóstwa różnorodnych obiektów? Co w takim razie mam zrobić ze swoim plecakiem?





Poszukiwacze przygód wkraczają do serca muzułmańskiego imperium.

Oto migoczące, generowane w czasie rzeczywistym cienie.



## „HEART OF STONE" DOBRZE SIĘ SKOŃCZY, GDYŻ...

- Jest to przygodówka z sympatycznymi postaciami.
- Wymaga korzystania z pomocy ludzi, a nie przedmiotów.
- System animacji jest po prostu olśniewający.
- Podobno jest „jak Patrick Swayze w «Duchu»"...

PRODUCENT: PYRO WYDAWCA: EIDOS PREMIERA: MARZEC 2001



Dwóch członków grupy najwyraźniej chce zaprzyjaźnić się z szukającym wrażeń rudzielcem.

## TEN OKROPNY ZĄB

W „Heart Of Stone" położono nacisk na wykorzystywanie umiejętności potencjalnych przyjaciół, zamiast na tradycyjnych właściwościach żmudnie zbieranych przedmiotów. Można na przykład zaprzyjaźnić się z małym urwisem, który potem okaże się wielce użyteczny, kiedy zajdzie potrzeba odwrócenia uwagi strażników. Przyjaciele będą często towarzyszyć naszym bohaterom i pomagać w trudnych sytuacjach. Jednak, żeby zdobyć ich przychylność, konieczne może okazać się wyświadczenie im przysługi.



Oto jeden z naszych bohaterów dokonuje zaplanowanej ekstrakcji zęba. W ten sposób zaskarbimy sobie dozgonną wdzięczność uleczonego nieszczęśnika.





**Nikt nie spodziewał się hiszpańskiej inkwizycji. A przynajmniej nie tego wstępu do cukierkowo wyglądającej gry RPG. Kiedy jednak wirujące wiertło zbliżało się do czoła przywiązanego człowieka, stało się jasne, że filmowe intro ma o wiele mroczniejszy charakter niż zazwyczaj. Po będącym prawdziwą torturą (dosłownie) intrze, przedstawieni zostają bohaterowie. Poznajemy więc drużynę poszukiwaczy przygód, których motywacją jest żądza zemsty - coś w rodzaju średniowiecznej Drużyny A.**

Integralnym elementem gry jest współpraca między bohaterami. Możemy, na przykład, kazać naszej łuczniczce (Normańskiej Księżniczce) strzelać do określonego celu i ona ochoczo zabierze się do tego, nawet jeśli „poprosimy" ją o zmianę pozycji. Kiedy jednak inny członek drużyny weźmie płonącą pochodnię i stanie obok, łuczniczka inteligentnie zacznie zapalać swoje pociski przed wystrzeleniem ich z łuku. Z kolei przyjacielsko nastawiony olbrzym, Braciszek Spencer, potrafi podnieść przeciwnika za nogę, podczas gdy inny członek drużyny podda go gruntownej obróbce.

Strzały nie są jedyną bronią, jaką można stosować na kilka sposobów. Drugim przykładem takiego uzbrojenia może być dynamo, które również może zostać z większym skutkiem użyte w połączeniu z innym elementem. Dynamo to ręczny generator, który wystrzeliwuje energetyczne ładunki. Przy bezpośrednich strzałach w przeciwników, ładunki te powodują określone obrażenia. Jeżeli jednak strzelimy w kałużę, w której stoi wróg, dozna on kumulatywnego porażenia prądem o dużo większych skutkach. Postacie dysponują również specjalnymi atakami. Na przykład tupnięcia Braciszka Spencera potrafią wywoływać niewielkie trzęsienia ziemi. Właściwość tę można wykorzystać taktycznie celem strącania wrogów stojących na skraju urwisk i przepaści.

## „NPC-E SĄ CZYMŚ WIĘCEJ NIŻ TYPOWYMI ŻYWYMI DROGOWSKAZAMI"

Nawet bez korzystania z łączenia umiejętności poszczególnych bohaterów, gracz będzie musiał wykazać się większymi zdolnościami strategicznymi niż w typowej RPG. Zaprezentowany przez Pyro przykład przedstawiał, jak Zabójca blokuje wielkim głazem wąski korytarz z jednej strony, podczas gdy Najemnik podąża śladem oddziału żołnierzy dzierżąc w dłoniach solidną pikę. W ten sposób korytarz staje się zamkniętą z obu stron pułapką i Normańska Księżniczka może z bezpiecznego miejsca wystrzelać wroga jak kaczki. Jest to typowe dla gier akcji i prezentuje determinację w łączeniu elementów strategicznych i przygodowych na niespotykaną dotąd skalę. NPC-e również są czymś więcej niż typowymi żywymi drogowskazami. W miejsce kolekcjonowania najprzeróżniejszych przedmiotów i głowienia się nad ich najlepszym wykorzystaniem, „Heart Of Stone" wymagać będzie bardziej antropomorficznego podejścia do wynikających w trakcie gry sytuacji, każąc raczej zastanawiać się z kim warto zaprzyjaźnić się i kto może pomóc w wykonaniu konkretnego zadania. Oczywiście nowo poznani przyjaciele będą przyłączać się do drużyny w zamian za wyświadczone im przysługi, co powinno zapewnić dużą różnorodność sub-questów i zagadek do rozwiązania. Konieczność opierania się na innych bohaterach przy rozgrywaniu najprzeróżniejszych problemów została przyrównana przez jednego z twórców gry, Ignacio Pereza Dolseta do „sytuacji Patricka Swayze w «Duchu»". Mamy nadzieję, że to tylko luźna dygresja. Patrick chyba niezbyt tutaj by pasował...

**STEVE BROWN**

## DANE PRODUCENTA

Nazwa: Pyro Studios

Pochodzenie: Hiszpania

Data założenia: 1996

Wielkość zespołu: 75 osób

Osiągnięcia: Może niektórych to zaskoczy, ale Pyro tworzą utalentowani hiszpańscy programiści, graficy komputerowi, muzycy i projektanci gier! Czyste szaleństwo!

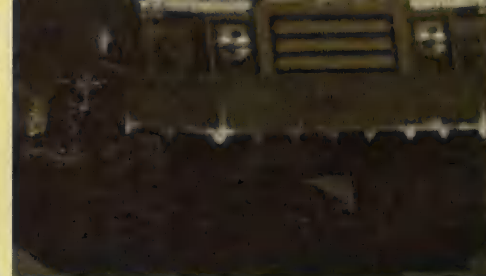
Poprzednia Gra: „Commandos: Behind Enemy Lines", „Commandos: Beyond the Call of Duty".

Pierwsze spojrzenie na...

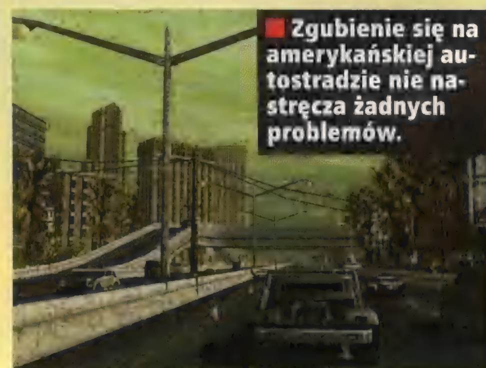
# LOOSE CANNON

**Zgniła moralność Ameryki niedalekiej przyszłości. Jak widać, nic się nie zmienia.**

Jak można domyślić się z liczby otyłych osobników, akcja „Loose Cannon" rozgrywa się w Ameryce.







Zgubienie się na amerykańskiej autostradzie nie nastręcza żadnych problemów.

## NASZA SPLUWA BĘDZIE ZUPEŁNIE LUŹNA, GDYŻ...

- Poszalejemy w dziewięciu pieczołowicie wymodelowanych amerykańskich miastach.
- Będziemy mogli kraść cudze pojazdy niczym w „Grand Theft Auto".
- W zespołowej destrukcji będzie mogło jednocześnie uczestniczyć ośmiu graczy.
- Niewiele jest gier ze słowem „loose" w tytule.

**PRODUCENT:** DIGITAL ANVIL **WYDAWCA:** MICROSOFT **PREMIERA:** GWIAZDKA





Wszystko wyglądałoby jeszcze bardziej realistycznie, gdyby ludzie byli bardziej „wielokątni".

(U góry) Efekty świetlne tworzą nastrojową atmosferę. (Obok) Zielone wieżowce to ostatni krzyk mody w kręgach planistów.





Czasami policja ustawia na drogach blokady.

**Gdybyście nie wybrali kariery redaktorów w piśmie o grach komputerowych, to czym chcielibyście się zajmować? Na tak postawione pytanie, zadziwiająco duży odsetek członków redakcji odpowiedziało, że ich wymarzonym zawodem jest kariera międzynarodowego łowcy przestępców, ścigającego kryminalistów w świecie, w którym normy społeczne ustąpiły miejsca kompletnemu chaosowi. Jedynym zajęciem, które zyskało sobie większą popularność była praca barmana w nocnym klubie ze striptizem. Nic więc dziwnego, że wiadomość, iż firma Digital Anvil w swojej nowej grze na PC zamierza przybliżyć nam uroki życia łowcy nagród, spotkała się z entuzjastycznym przyjęciem.**

Ach, cóż to będzie za gra. Uważnie śledzimy wszystkie doniesienia związane z „Loose Cannon" od momentu, kiedy Digital Anvil po raz pierwszy ujawniła szczegóły tego projektu. Dlaczego? Ano dlatego, że odkąd świat zapoznał się z perypetiami niejakiego Szalonego Maxa, wszyscy ślinią się na samą myśl o post-apokaliptycznej grze z samochodami w rolach głównych. Krótko mówiąc, większość dotychczasowych dokonań w tej dziedzinie jest niewiele warta, tworząc żałosną paradę przeciętniactwa. Doprowadziło to do powstania zataczającej szerokie kręgi opinii, że stworzenie wybitnej gry opartej na tych motywach jest po prostu niemożliwe. Jednak my zachowaliśmy nasz wrodzony optymizm i z dumą możemy wskazać na „Loose Cannon". Już widzimy, jak pełne drwiny i szyderstwa głosy wyciszają się i w końcu zupełnie milkną. „Loose Cannon", jako pierwsza gra tego typu, ma ogromną szansę dołączyć do klubu „Dziewięćdziesiątek". A to dlatego, że jest dzieckiem firmy, która słynie ze swojego wizualnego rozmachu. Wygląda tak cudownie, jak to tylko możliwe przy prezentowaniu stojącego na krawędzi ruiny świata. Najbardziej imponuje skala ukazanego środowiska, na które składa się dziewięć pieczołowicie zilustrowanych amerykańskich miast, włączając w to takie metropolie, jak Los Angeles, Nowy Jork i San Francisco. Każde z tych miejsc sprawia wrażenie żywego organizmu, gdzie zastraszeni mieszkańcy i opancerzone samochody zajmują się własnymi sprawami.

Najważniejsze jest jednak to, czego gracz może dokonać w zaproponowanych miastach. Podobnie jak w przypadku cieszącej się złą sławą gry „Redline", będziemy mogli w każdej chwili opuszczać pojazdy i do nich wsiadać (chociaż oczywiście, w przeciwieństwie do „Redline", będzie to zrobione dobrze). W każdej misji będziemy mieli pełną swobodę w dążeniu do osiągnięcia celu. Rozważmy na przykład atak na obóz bandytów - możemy albo staranować główną bramę przy pomocy odpowiednio zmodyfikowanego pojazdu lub też ukradkiem wślizgnąć się przez ogrodzenie, zdejmując wartowników z karabinu snajperskiego. Z kolei chaos powstały w wyniku wymiany ognia na zatłoczonej ulicy będzie w pełni zasługiwał na miano „madmaxowatości". Strzelaniny. Samochody. Anarchia. Czy to może się nie udać? **KIERON GILLEN**

## „POBLISKIE ZŁOMOWISKO PEŁNE JEST POJAZDÓW TYCH, KTÓRZY ZECHCIELI PÓJŚĆ TĄ DROGĄ CHWAŁY"

### ZRÓB TO JAK MAD MAX

Naturalnie, jak stało się normą w grach komputerowych, przyszłość nie wygląda najciekawiej. Porządek prawny niemal całkowicie się załamał, przez co wymiar sprawiedliwości przeszedł w ręce działających niezależnie agentów ładu i porządku. Przestępczość osiągnęła niespotykane dotąd rozmiary. W takiej sytuacji nie pozostaje nam nic innego, jak wcielić się w postać Asha, którego ulubionym zajęciem jest polowanie na przestępców dla pieniędzy. Praca równie dobra jak inne.
Dwadzieścia starannie zaplanowanych misji każe nam przemierzyć cały kraj!



### DANE PRODUCENTA

Nazwa: Digital Anvil

Pochodzenie: USA

Data założenia: 1996

Wielkość zespołu: cała masa Amerykanów

Osiągnięcia: Założona przez pochodzącego z Wielkiej Brytanii Chrisa Robertsa, autora serii „Wing Commander". Niecierpliwie czekamy na pierwszą z ich szumnie zapowiadanych gier, z których najbliżej premiery jest „Starlancer".

Poprzednia Gra: Pracujący nad „Cannon" zespół ma za sobą doświadczenia w firmie Origin, przyczyniając się do powstania „Crusader: No Remorse" i „Crusader: No Regret".

# NOWOŚCI

## AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ

## ze świata

Dzięki porozumieniu między firmą Activision a polskim dystrybutorem, firmą LEM, niebawem ukażą się na naszym rynku produkty LucasArts w naprawdę przystępnej cenie ok. 99 złotych. Wśród nich znajdą się takie tytuły, jak: „Star Wars: Jedi Knights" wraz z „Mysteries of the Sith", „Star Wars: X-Wing Collectors" (do której należą „X-Wing", „Tie Fighter" i 6 misji „X-Wing vs Tie Fighter"), „Star Wars: X-Wing vs. Tie Fighter" z „Balance of Power", „Star Wars: Rogue Squadron", „Star Wars: X-Wing Alliance", „Star Wars Episode I: Racer" i wreszcie „Star Wars Episode I: The Phantom Menace". Chyba fani twórczości George'a L. nie odpuszczą sobie.

W załączeniu do powyższej informacji pragniemy donieść, że niebawem miłośnicy przygodówek znajdą w ofercie LEM-a wznowienie „Grim Fandango" z magiczną ceną 99 złotych.

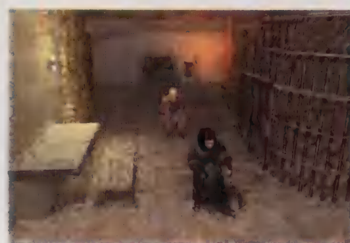
„Star Trek: Starfleet Command" wzbogacił się właśnie o dodatek pozwalający nam poszaleć podczas wykonywania nowych zadań.

Już jest w sprzedaży „Soldier Of Fortune" (cena 189 złotych), a za moment powinna się pokazać wznowiona edycja „Civilization: Call To Power", za jedyne 79 złociszy.

Eidos pracuje właśnie nad nową strategią opartą na legendach z historii Chin. Projekt nosi roboczą nazwę „Three Kingdoms".

■ WYDAWCA **IPS CG** ■ PRODUCENT **FOX INTERACTIVE** ■ PREMIERA **CZERWIEC**

# PLANETA MAŁP





**Książka stała się klasyką. Film także do niej przeszedł. Czas uzupełnić trylogię multimedialnym happy-endem.**

„Planeta Małp" kilkadziesiąt lat temu wywołała prawdziwą burzę nie tylko w literackim światku. Przygody małej grupki kosmonautów ratujących się z uszkodzonego statku rozpaczliwym lądowaniem na przygodnej planecie kazały zastanowić się nad charakterem i postępowaniem człowieka. W wersji multimedialnej dane nam będzie zmierzyć się z rdzennymi mieszkańcami planety (tytułowymi małpami), którzy zaciągnęli do niewolniczej pracy rasę stojąca na planecie niżej od nich - ludzi. „Planeta Małp" będzie przygodówką akcji opartą na nowoczesnym engine 3D. Czeka nas ponad siedemdziesiąt zapełnionych przeciwnikami poziomów do zwiedzenia, setki możliwości stoczenia walki wręcz i... zagadki oczywiście. Na efekty tego komputerowego eksperymentu przyjdzie nam trochę poczekać. ■



■ WYDAWCA **CD-PROJEKT** ■ PREMIERA **MAJ**

# GUNSHIP!

**Gdy Bracia zza Buga zaczynają mówić o wolności i braterstwie - czas zacząć się zbroić.**

Na takim to motywiku postanowił wyjechać ze swoim produktem MicroProse - firma skądinąd bardzo dla braci strategicznej zasłużona. Miała ona w swym arsenale tylko jeden wybitny symulator i oto nadszedł czas jego powrotu! „Gunship!", bo o nim mowa przeszedł baaardzo poważną ewolucję. Czas na pogadanie z Sowietami. Wiek XXI zaczął się największą zadymą w historii ludzkości, a Ty możesz wziąć w niej udział. Będziesz mógł zasiąść za sterami AH-64D Apache, Eurocopter Tigera, Westland Apache, i Mil-28 Havoca. Brzmi ładnie, czyż nie? A jeśli do tego dodamy, że znajdziemy na płycie ponad setkę pojazdów, blisko dziewięćdziesiąt typów uzbrojenia i wreszcie działający tryb multi-player (z możliwością rozegrania bitwy z posiadaczami „M1 Tank Platoon"!), to okazać się może, że tak naprawdę nigdy nie przestaliśmy kochać naszego „heluśka". Aby wywołać u Was prawdziwy ślinotok powiemy jeszcze, że podczas rozgrywki dane nam będzie operować w kilku językach, np. auf Deutsch! ■






■ WYDAWCA **PLAY-IT** ■ PRODUCENT **ILLUSION SOFTWORKS** ■ PREMIERA **MAJ**

# FLYING HEROES

**Czyli dlaczego tak naprawdę braciom Wright się udało.**
Gdy jakiś czas temu mieszkańcy wymiaru zwanego Hesperia zaczęli organizować pierwsze zawody sportowe, przez głowę im nie przeszło by ustalić zdrowe, sportowe zasady. Sporządzono listę wszystkich chętnych, podzielono zawodników na kilka grup i wreszcie wyznaczono sporą nagrodę pieniężną dla tych wszystkich poharatanych durniów, którzy wejdą do finału. Naszym zadaniem będzie oczywiście wygrać te zawody i pozostać w jednym kawałku. Będziemy mogli zaprząc do naszego rydwanu zwycięstwa najoryginalniejsze wynalazki w dziejach gier komputerowych. Latać będzie można na wszystkim, od jaszczurów począwszy na metalowych, ziejących ogniem konstrukcjach kończąc. Ważne jest tylko zwycięstwo! Twórcy „H&D" zadbali o odpowiednie wsparcie trybu multi-palyer, dopracowali engine graficzny i postarali się, by w grze znalazło się ponad dziesięć aren do toczenia pojedynków, ponad dwadzieścia statków powietrznych i model rozwoju bohatera rodem z prawdziwego erpega. Palce lizać! ■

■ WYDAWCA **CD-PROJEKT** ■ PRODUCENT **CRYO** ■ PREMIERA **MAJ**

# DEVIL INSIDE PL



**Podobno każdy opuszczony dom ma swego demona. A każda stacja telewizyjna ukochany sitcom.**
Te pozornie nie mające ze sobą żadnego związku fakty połączyła w jedno francuska firma Cryo, której produkty w naszym kraju dystrybuuje CD Projekt. Według tych dżentelmenów zapotrzebowanie na prawdziwie mrożącą krew w żyłach rozrywkę ciągle rośnie. Lokalna stacja telewizyjna postanowiła nieco nakręcić publikę i pchnęła do podmiejskiej, nawiedzonej willi swojego najlepszego wymiatacza z operatorem. Zadaniem delikwenta (notabene nie jest on zupełnie spokojnym obywatelem, ale zaklętym demonem) jest posłanie na dno piekła przeklętego mordercy, który powrócił do życia. Produkt Cryo zaskakuje wydajnością engine'u, dopracowaniem szczegółów i niesamowitością fabuły. Najwyraźniej przyszła pora na rzeczy niecodzienne, krwiste i „uduchowione". My też to kochamy i czekamy z zapartym tchem! Grrrrr.... ■



## ze świata

■ Firma IPS CG wznawia w specjalnej ofercie jeden z najbardziej kontrowersyjnych produktów na rynku - „Rezerwowe Psy". Teraz będzie można go nabyć za 49 złotych. Zmieniło się także pudełko (to niespodzianka). Przypomnijmy, że twórcą tej kontrowersyjnej gry jest krakowski Nekrosoft. Na potrzeby produkcji „RP" swego głosu użyczył znany aktor Maciej Kozłowski.

■ Może zabrzmi to nieprawdopodobnie, ale dosłownie za moment pojawi się na rynku polska edycja „Baldur's Gate" w wersji DVD! Cena? 159 złotych. Pytajcie w CD Projekcie!

■ W połowie roku powinien znaleźć się na półkach sklepowych następca (a może konkurent?) „C&C: Tiberian Sun". Będzie to „C&C: Red Alert 2"!

■ Już za chwilę będziemy mogli zobaczyć najnowsze dziecko od dawna milczącej firmy MicroProse. Ci bardzo zasłużeni dla branży delikwenci zostali wchłonięci przez prężne Hasbro i zrobili wspaniałego RTS-a. U nas go wyda i spolonizuje CD Projekt. Szukajcie „Majesty PL"! Recka za moment.

■ Jak donieśli nasi specjalni wysłannicy, bardzo możliwe jest pojawienie się najnowszej części futbolowej serii EA w edycji polskiej! „FIFA 2001 PL"? Czemu nie?

■ Sierra zamierza wykorzystać engine „Unreal", by stworzyć konkurencję dla takich produkcji, jak „Rainbow Six". Zasadniczym celem jest projekt o nazwie „Navy SEALS". I pomyśleć, że maczają w tym paluchy ludzie z Codemasters.

■ Maxis zamierza wypuścić na rynek prawdziwego strategicznego combosa. Będzie to reedycja „Sim City 3000" wzbogacona o 13 nowych scenariuszy, dodatkowe budowle rodem z Europy i Azji oraz znacznie rozbudowany edytor.

■ WYDAWCA **IPS CG** ■ PRODUCENT **FOX INTERACTIVE** ■ PREMIERA **JESIEŃ**

# BUFFY - POSTRACH WAMPIRÓW

**Czy zdobycie nagrody Emmy warunkuje sukces na poletku komputerowym? Zobaczymy...**

Emitowany i w naszych mediach „Buffy: Łowca Wampirów" doczekał się swojej komputerowej wersji. Oczywiście za wszystkim stoi niezawodny Fox Interactive, co w zasadzie powinno służyć fanom serialu za rękojmię jakości. Podobnie jak w filmowym odpowiedniku, tak i tutaj zajmiemy się eksterminacją wszelkich brzydactw kłusujących po zmroku na ulicach. Dzięki nadprzyrodzonym właściwościom, nasza bohaterka może w poważnym stopniu zaszkodzić, lub nawet unicestwić poczwary. Gra łączy w sobie wiele najprzeróżniejszych elementów - od klasycznej naparzanki, po charakterystyczne dla przygodówek zagadki, zmuszające nas do łamania głowy. Zerknijcie na screeny, a zobaczycie dlaczego możemy sądzić, że „Buffy" może stać się hitem. Ta grafika po prostu zachwyca! A to nie wszystko. Zastosowany tutaj engine wykorzystywać ma naprawdę wszystkie możliwości najnowszych dopałek. Fox Interactive postanowił co najmniej powtórzyć sukces serialowego megahitu. I chyba mu się to uda. Trzymamy kciuki! ■







## GRY, NA KTÓRE CZEKAMY!

*Poniżej zamieszczamy listę gier, które naszym zdaniem mają wszelkie zadatki, na to, aby stać się hitami.*

| | | |
|---|---|---|
| B17: The Mighty Eight | Hasbro | Maj |
| Halo | Take2 | Maj |
| Shogun PL | EA | Maj |
| Colin McRae Rally 2 | Codemasters | Maj |
| Dark Reign 2 | Activision | Maj |
| Sudden Strike | Eidos | Maj |
| Deus Ex | Eidos | Czerwiec |
| Diablo 2 | Blizzard | Czerwiec |
| Duke Nukem Forever | Infogrames | Czerwiec |
| Team Fortress 2 | Sierra | II Kwartał |
| Vampire: The Masquerade | Activision | II Kwartał |
| Commandos 2 | Eidos | Wrzesień |
| Monkey Island 4 | LucasArts | III Kwartał |
| Max Payne | Take2 | III Kwartał |
| Watcraft III | Interplay | Listopad |
| Baldur's Gate 2 | Interplay | IV Kwartał |
| C&C: Red Alert 2 | Westwood | IV Kwartał |
| Black&White | EA | IV Kwartał |

■ WYDAWCA **MICROSOFT** ■ PREMIERA **IV KWARTAŁ**

# MIDTOWN MADNESS 2

**Teraz czas zwiedzić Londyn i San Francisco!**

Jeśli uwierzyć „liście życzeń", jaką stworzyli dżentelmeni z Microsoftu, to pod koniec roku możemy być świadkami prawdziwego objawienia. Jeśli zrealizują przynajmniej połowę z tego i tak będą genialni. Cały czas nasza bryka będzie sterowana w sposób charakterystyczny dla zręcznościówek. Poruszać się będziemy po bardzo wiernie oddanych ulicach metropolii, dzięki czemu podziwiać będziemy mogli prawdziwe perełki architektury. Wśród doskonale dopieszczonych bryczek będziemy mogli znaleźć takie bryki jak chociażby Volkswagena „Garbusa" czy Aston Martina DB7. Wielką nowością ma być opcja Crash Course Mission, dzięki której spróbujemy swych sił jako kaskader w filmach „made in Hollywood". Ponoć trwają także wielkie spory co do zastosowania w grze zawodu taksówkarza londyńskiego. Ponieważ w międzyczasie pojawił się „Driver", ludzie z Microsoftu zamierzają postawić na grywalność. ■



■ WYDAWCA **CD-PROJEKT** ■ PRODUCENT **HASBRO** ■ PREMIERA **LIPIEC**

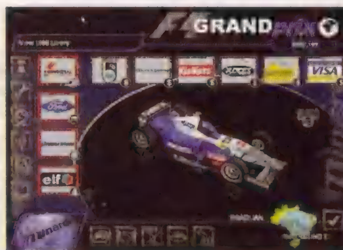
# GRAND PRIX WORLD



**Po serii czasami niezbyt udanych manadżerów piłkarskich przyszła wreszcie pora na Formułę Pierwszą.**

Tym razem weźmiemy się za bieżnikowane wehikuły prujące po zamkniętych torach z prędkościami rzędu kilkuset kilometrów na godzinę. Jednak nie będzie to typowa symulacja, jaką dane nam było oglądać setki razy na naszych pecetach. Weźmiemy się za zarządzanie. Będziemy mogli ingerować dosłownie we wszystko: zatrudniać/zwalniać pracowników (inżynierowie, marketingowcy, kierowcy rajdowi, technicy...), decydować o działce marketingowej (od napisów na koszulkach po reklamy na bolidach) czy też wreszcie zająć się tuningowaniem wozu czy wykradaniem nowoczesnej technologii z laboratoriów przeciwnika. Tak zadziwiającego i jednocześnie zachwycającego połączenia kilku gatunków dawno nie było nam dane oglądać. Chyba tą grą nie zainteresują się tylko i wyłącznie fani wielkich prędkości.

Jedyne co nas nieco martwi to fakt, iż skoncentrowano się na danych z 1998 roku. Mimo tego gra zapowiada się dość interesująco. Aby do lipca, Panowie! ■



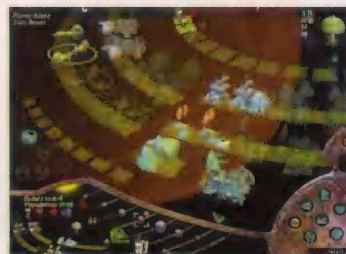
■ WYDAWCA **PLAY-IT** ■ PRODUCENT **SSG** ■ PREMIERA **II KWARTAŁ**

# REACH FOR THE STARS

**Czasami może okazać się, że Ziemia to za mało.**

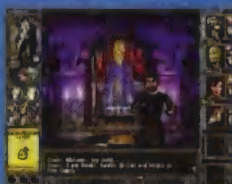
I wówczas tak zachłanna rasa ludzka zaczyna prawdziwą eksplorację przestrzeni międzygwiezdnej. Oczywiście takie drobnostki jak niedoskonała technologia czy pazerność korporacji nie przeszkodziły w „triumfalnym marszu". Tematyka tej gry jest tak stara jak historia komputerowej rozrywki. Doczekała się ona wielu interpretacji i teraz SSG chce dołożyć swój kamyczek do tego ogródka. Pierwowzór tej gry wykluł się ponad dziesięć lat temu i narobił sporego zamieszania. Teraz wracamy do klasycznej strategii turowej. Eksplorujemy, eksploatujemy, podbijamy. Te trzy hasełka doskonale oddają ducha gry. Wraz z nią znajdziemy na płycie edytor umożliwiający dodanie swoich scenariuszy do ponad trzydziestki już tam się znajdujących. Dowodzić możemy podległymi siłami w pełnym wymiarze. Od stawiania konkretnych budowli na planetach, po dowodzenie poszczególnymi oddziałami w wielkich bitwach. W międzyczasie oczywiście zajmujemy się rozwojem technologicznym i zbrojeniami pochłaniającymi budżet. Nadchodzi czas miłośników klasyki. Czas Jagda! ■





# WIZARDS & WARRIORS

Wreszcie wykluwa się RPG klasyczny jak ból zęba. Twórcy oryginalnego „Sword & Sorcery" z Westwood doczekają się niezabawem prawdziwie hardcore'owej konkurencji. Uderzenie wyjdzie pod koniec roku od strony przebojowego Activision. Wunderwaffe nazywać się będzie „Wizards&Warriors". Poznamy przedstawicieli ponad jedenastu klanów (oczywiście będziemy mogli przyłączyć się do jednego z nich), wybierzemy z piętnastu bardzo zróżnicowanych klas charakter naszego bohatera i wreszcie będziemy mogli wyrżnąć co nam w drogę wejdzie z ponad trzystu typów wrogów. Milutka statystyka, czyż nie? Jeśli do tego dodać iż w świecie „W&W" napotkać będzie można ponad setkę NPC-ów, to chyba tylko stwierdzenie, iż użyty interfejs do złudzenia przypomina legendarnego „Dungeon Mastera" dopełni czary szczęścia. Najwyraźniej twórcy gier w nadchodzącym roku postanowili wrócić do korzeni. Wytrzymajmy do jesieni, bracia, do jesieni...



## ze świata

■ Revolution, ludzie, którzy do tej pory stali za takimi hitami przygodówkowymi, jak „Broken Sword", postanowili stworzyć nową grę. Zapomnijcie o milusińskim, safandułowatym bohaterze. Teraz nadszedł czas na gieroja rodem z brytyjskiej Secret Service. W „In Cold Blood" - będziemy musieli się wykazać naprawdę zimną krwią.

■ Sierra dopaliła swój sztandarowy produkt „SWAT 3" o niecodzienny dodatek noszący dumne miano „Battle Plan". Sześć dodatkowych misji, zapewnione wsparcie dla dziesięciu graczy w multi-playerze i... wystarczy!

■ LucasArts zamierza wreszcie uruchomić własną „gralnię". A to dzięki opracowywanej właśnie grze (nawet nie ma tytułu roboczego), która będzie działać w środowisku multi-playerowym (tylko i wyłącznie). Na zlecenie tego giganta do roboty wzięli się ludzie z firmy Verant, która jak do tej pory stała za takimi projektami, jak chociażby „Everquest". Liczymy na setki godzin w wymiarze „Star Wars"!

■ Pod koniec tego roku pojawi się krwisty smakołyk dla spragnionych prawdziwie taktycznych wyzwań. Będzie to komputerowa odsłona planszowego megahitu rodem z Avalon Hill - „Advanced Squad Leader". Ta fenomenalna, taktyczna łamigłówka przeniesie nas w realia II wojny światowej i pozwoli dowodzić na szczeblu szefa kompanii.

■ Twórcy „Railroad Tycoon 2", PopTop wzięli się właśnie za robienie strategii dającej nam władzę nad branżą polityczno-rozrywkową. Jako szef pewnej republiki bananowej mamy za zadanie uspokoić naszych podwładnych i wyeliminować konkurencję pchającą się do naszego fotela. Sądząc po wykonaniu „RT2", „Tropico" (bo tak gra ma się nazywać) powinien okazać się godnym kontynuatorem chlubnej tradycji.

# THE WORLD IS NOT ENOUGH

## Świat to za mało, ale engine „Quake'a III" może wystarczy.

**A więc, Mr. Bond. Oczekiwaliśmy pana. Prawdę mówiąc, oczekiwaliśmy pana od dłuższego czasu. Już od czasu oszałamiającego powrotu Bonda do świata gier wideo w elektryzującym stylu (dzięki pewnej grze konsolowej - przyp. red.), pojawienie się agenta 007 w naszych beżowych blaszakach było szeroko dyskutowane w kręgach pecetowej braci spotykającej się w swoich ulubionych miejscach zgromadzeń*.**

Chociaż udało nam się przejść do porządku dziennego nad brakiem pecetowej wersji „Tomorrow Never Dies", fakt, że przez pewien czas wydawało się, iż „The World Is Not Enough" również szerokim łukiem ominie PC, stanowił już powód do rozpaczy. Jednak niczym super-szpieg, który w ostatniej sekundzie udaremnia detonację bomby atomowej mającej zgładzić miliony ludzi, firma Electronic Arts ogłosiła, że udało im się zebrać zespół czołowych specjalistów od strzelanek FPP (włączając w to autorów map pełnego przemocy „Kingpina"). Ich zadaniem jest umożliwienie powrotu Bonda na ekrany PC w wielkim stylu. Hurra! Jednak najbardziej ekscytującą wieścią jest to, że zespół postanowił wykorzystać potężny engine „Quake'a III", który stanie się napędem planowanej super produkcji. Chociaż pierwszą grą, która wykorzysta tę technologię w grze single-player będzie „Star Trek: Voyager", „The World Is Not Enough" (czy też „TWINE", jak będę ją dalej nazywał, chcąc przedłużyć żywot mojej umęczonej klawiatury) czyni z niej lepszy użytek, dzięki znacznemu rozszerzeniu oryginalnego kodu.





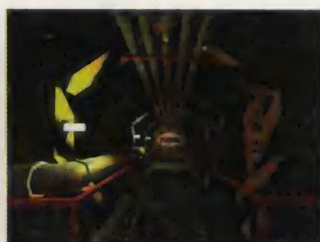


**Kiedy wypatrzysz czającego się na rusztowaniach wroga, natychmiast go zastrzel.**

Wzięty na spytki producent Ric Neil, wyjaśnia: „Zastąpiliśmy animację naszym własnym systemem animacji szkieletowej, co pozwoliło rozszerzyć możliwości interakcji postaci. Poza tym, użyliśmy zmodyfikowanego systemu sztucznej inteligencji. Dzięki tym zmianom, wszystkie postacie w większym stopniu przypominają żywych ludzi, co czasami wygląda wręcz niesamowicie". Prawdopodobnie część konwersji w mechanizmach sztucznej inteligencji będzie polegała na tym, że występujące w grze przedstawicielki płci pięknej będą z większą determinacją dążyły do zbliżenia z odzianym w garnitur głównym bohaterem. Ale dlaczego autorzy wybrali technologię „Quake'a III" zamiast konkurencyjnego „Unreala" czy też nowego Lith Techa? „Dobre pytanie", mówi Ric. „Przyjrzeliśmy się bliżej wszystkim tym technologiom i doszliśmy do wniosku, że produkt Id jest najbardziej rozwojowy. Wiedząc, że wykorzystamy ten engine jeszcze gdzieś indziej, uznaliśmy, że obsługujący większą liczbę wielokątów „Quake III" zapewni nam przewagę nad konkurencją. Jestem przekonany, że dodatkowe wielokąty engine'u „QIII" zapewnią graczo-

**„SYSTEM ANIMACJI SZKIELETOWEJ ORAZ ZMODYFIKOWANY SYSTEM SZTUCZNEJ INTELIGENCJI SPRAWIAJĄ, ŻE WSZYSTKIE POSTACIE W WIĘKSZYM STOPNIU PRZYPOMINAJĄ ŻYWYCH LUDZI. WYGLĄDA TO WRĘCZ NIESAMOWICIE"**

* PUBY





Czerwona łuna na niebie. Znowu ktoś podpalił rafinerię.

wi niespotykane dotąd przeżycia". Ric zapomniał dodać, że zastosowana w „QIII" nowatorska technologia generowania zaokrąglonych powierzchni stanowi jedyny praktyczny sposób wymodelowania krągłych kształtów Denise „światowej klasy fizyka nuklearnego" Richards. Oczywiście poszczególne levele gry są ściśle związane z wydarzeniami znanymi z filmu. „To bardzo wciągająca historia", mówi Ric, „i jeżeli oglądaliście film to już zapewne wiecie, które sekwencje wykorzystamy". Gra ograniczona jedynie do spektakularnych wyczynów kaskaderskich byłaby dość monotonna, więc „TWINE" rozszerzy fabułę, wypełniając luki filmu. Produkcja takiego hitu jest ograniczona zasobami pieniędzy, za które można wybudować dekoracje, a następnie wysadzić je w powietrze. Tymczasem w grze budżet efektów specjalnych jest praktycznie nieograniczony. Jeżeli ktoś chce, może wysadzić w powietrze cały świat - chociaż i to może okazać się za mało. W rezultacie, autorzy gry obiecują nam jedne z najbardziej rozbudowanych leveli, jakie kiedykolwiek pojawiły się w strzelance FPP. Możemy również spodziewać się szybkiej akcji i jeszcze szybszych kobiet.

Ale gra nie będzie polegała jedynie na strzelaniu. James to nie Rambo - jest o wiele bardziej skomplikowanym wewnętrznie socjopatą. Autorzy obiecują wiele różnych akcji szpiegowskich, które nie będą polegały na wypróżnianiu magazynka Walthera PPK w czyjąś głowę. I chociaż nie udało nam się wyciągnąć żadnych informacji na temat występujących w grze pojazdów (biorąc pod uwagę dużą liczbę filmowych przygód motoryzacyjnych), bylibyśmy ogromnie zdziwieni, gdyby James nie wsiadł do czegoś, chociażby tylko we wstawkach filmowych.

A właśnie - wstawki filmowe. Ric zapowiada zakrojoną na szeroką skalę integrację



„Martini, panie Bond?" „Poproszę. Rosso. Dużo cytryny. I oliwka."

## SŁOWA TO ZA MAŁO

Ale będą musiały wystarczyć. Jak przystało na wszędobylskich dziennikarzy, naszą jedyną pasją jest poszukiwanie prawdy i tylko prawdy. W jej lokalizowaniu posługujemy się czasami szczegółowymi kwestionariuszami, które wysyłamy do ludzi mających dostęp do interesujących nas tajemnic. Najczęściej uzyskane tą drogą odpowiedzi rozjaśnią mroki niewiedzy płonącą pochodnią faktów. Czasami jednak efekt jest niezadowalający. Zamieszczamy poniżej odpowiedzi, jakich udzielił Ric Neil. Prawda, że bardzo konkretne? Następnym razem będziemy musieli skorzystać z usług tajnych agentów.

GK: Czy w grze występuje jedynie perspektywa pierwszej osoby, czy też będziemy mogli grać korzystając z innej perspektywy?
O: Pierwsza osoba.

GK: Czy którykolwiek z występujących w filmie aktorów zgodził się użyczyć swojego głosu?
O: Przewidujemy coś takiego, ale na razie nie mogę nic powiedzieć na ten temat.

GK: A co z tytułową piosenką zespołu Garbage?
O: Na razie nie mogę nic powiedzieć na temat podkładu muzycznego.

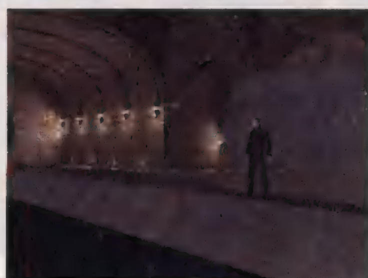
GK: Ile rodzajów uzbrojenia pojawi się w grze? Czy bronie będą miały alternatywny sposób strzelania? Czy możesz podać przykłady?
O: Te informacje są ściśle tajne. Mamy bardzo restrykcyjną politykę dotyczącą zdradzania tajemnic.

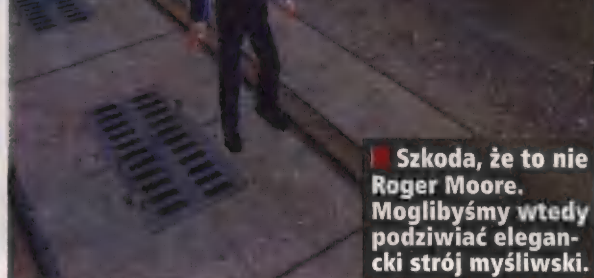
GK: Czy będzie można kierować pojazdami? Jeżeli tak, to jakimi? Czy będzie możliwe jeżdżenie na nartach?
O: Te informacje są ściśle tajne. Przykro mi.

Jestem pewien, że Wy, nasi Drodzy Czytelnicy, potrafilibyście udzielić lepszych odpowiedzi. Wczujcie się w rolę szpiegów i tajnych agentów i prześlijcie nam Wasze, tryskające erudycją i dowcipem wersje odpowiedzi na powyższe pytania na adres redakcji z dopiskiem „Oczekiwaliśmy lepszych odpowiedzi, Panie Bond". Autor najlepszych może liczyć na nagrodę.


Industrialna sceneria. Konieczny element każdej gry z Bondem w roli głównej.





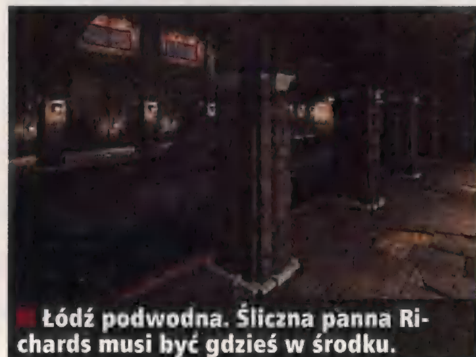

Szkoda, że to nie Roger Moore. Moglibyśmy wtedy podziwiać elegancki strój myśliwski.

wstawek kinematograficznych w stylu „Half-Life'a". „Pamiętacie zapewne scenę z filmu, kiedy to Bond musi uciec z silosu przed eksplozją bomby? Jeżeli graczowi uda się ta misja, kamera zostanie przełączona na widok z perspektywy trzeciej osoby i zostanie wyświetlona wcześniej przygotowana sekwencja. W tym przypadku, Bond zostanie wyrzucony siłą podmuchu w bezpieczne miejsce". Ciekawe, co jeszcze będziemy mogli oglądać: pościg motorówkami po Tamizie i ekscytujący pojedynek na szczycie Kopuły Milenijnej? A może potyczkę w górach, gdzie Bond rozprawia się ze skaczącymi na paralotniach skuterach śnieżnych? Czy też fragment z helikopterem siejącym zniszczenie przy pomocy ogromnej piły tarczowej? Denerwujące jest to, że autorzy nie chcą zdradzać takich szczegółów. Dobrze chociaż, że dali do zrozumienia, iż obok wstawek wygenerowanych przez engine gry, znajdą się tam również zapożyczone z filmu wstawki kinematograficzne. Wykorzystanie technologii „QIII" zapewnia doskonałą okazję do zorganizowania rozgrywek deathmatchowych. Ric tymczasem sugeruje, że w „TWINE" zadebiutują zupełnie nowe, egzotyczne tryby rozgrywki wieloosobowej. „Mamy kilka naprawdę wspaniałych pomysłów, które doskonale sprawdzą się w świecie Bonda". No cóż, niewiele można z tego się dowiedzieć. Bardzo tajemnicza zapowiedź, ale lepsze to, niż nic.

## „AUTORZY GRY OBIECUJĄ NAM JEDNE Z NAJBARDZIEJ ROZBUDOWANYCH LEVELI, JAKIE KIEDYKOLWIEK POJAWIŁY SIĘ W STRZELANCE FPP"

Jedną z podstawowych przewag PC jest fakt, że aby móc w pełni skorzystać z licencji na zabijanie nie trzeba tłoczyć się przed jednym ekranem, podzielonym na cztery części, gdzie widok spoconego z wrażenia kumpla burzy iluzję Bondowskiej siły spokoju. Jest to wyraźny krok naprzód w porównaniu z (tą konsolową grą, której nazwy nie chcemy wymieniać - przyp. red.). Chociaż spodziewamy się ujrzeć w akcji wszystkie główne postacie „TWINE", chcielibyśmy również mieć możliwość wcielić się w role klasycznych Bondowskich szwarc-charakterów. A także móc ubrać skórki wszystkich aktorów odgrywających rolę Bonda. Może wreszcie przekonamy się, który naprawdę jest najlepszy. Czy będzie to możliwe? Trudno powiedzieć, ale zapytany o to, w kogo będzie można wcielić się w trybie multiplayer, Ric odpowiedział: „A kim chciałbyś być?" Nie traćmy więc nadziei. Związki Bonda ze światem gier komputerowych były bardzo burzliwe, poczynając od ośmiobitowych potworków Domarku, po niedawną klęskę „Tomorrow Never Dies" na PlayStation. Jednak nawet pomimo tych wpadek, zawsze jest ten radosny moment, który przywraca honor wszystkim dotychczasowym próbom. Jak dotąd starałem unikać się wymieniania jego tytułu, ale już nie mogę się powstrzymać - „GoldenEye" na N64 firmy Rare. Zapytany o to, czy nowe przygody Bonda będą klonem tej niebiańskiej gry konsolowej, Ric uśmiechnął się tajemniczo. „Poczekam z odpowiedzią na to pytanie do momentu pojawienia się wersji grywalnej. Jestem pewien, że „TWINE" stanie na własnych nogach. Udało nam się zebrać zespół i stworzyć projekt, którego Bond z pewnością się nie powstydzi". I to na razie tyle. 007 pokaże swoje nienaganne maniery w okolicach Gwiazdki, co z pewnością przyczyni się do zwiększenia radosnych świątecznych uniesień.

**KIERON GILLEN**


Łódź podwodna. Śliczna panna Richards musi być gdzieś w środku.

### BRUNETKI, BLONDYNKI...

**Normalnie nie zniżyłbym się do takiego seksizmu, ale to przecież James Bond. Jeżeli tylko dyskusja o stereotypowych damskich kształtach zachowa ironiczny charakter, walczące feministki nie powinny mieć nic przeciw. Po tym krótkim wyjaśnieniu możemy przystąpić do zabawy w krótką ankietę, która powinna ułatwić Wam podjęcie decyzji, która z dam występujących w „The World Is Not Enough" jest warta zachodu.**

**Na co patrzysz rozmawiając z kobietą?**
A) Jej twarz.
B) Jej narzeczonego.
C) Jej piersi.

**Jak powinna być ubrana Twoja partnerka?**
A) W kosztowną, połyskującą sukienkę.
B) W smoking i muszkę.
C) Tanią koszulkę z wyciętym dekoltem podkreślającym obfitość piersi.

**Jakie atrybuty podobają Ci się u aktorki?**
A) To, że nie pamiętasz tytułów innych filmów w których grała.
B) To, że jest Piercem Brosnanem.
C) To, kiedy jest nieświadoma, że „Żołnierze kosmosu" to satyra. Oraz oczywiście duże piersi.

**Co najbardziej pociąga Cię w kobiecie?**
A) To, że jest wyższa od większości kobiet, chociaż nie za dużo.
B) Subtelną grę mięśni pod skórą.
C) Duże piersi.

**Większość A:** Zapewne zainteresujesz się brunetką, o dźwięcznym francuskim nazwisku.
**Większość B:** Wygląda na to, że bardziej interesujesz się Bondem. Pewnie podobał Ci się również „Top Gun".
**Większość C:** Pewnie ciągle wpatrujesz się w zdjęcie Denise Richards. Nie zapomnij tylko umyć rąk.


Odwiedź nas w Internecie: www.ipscg.com.pl
PORA I TUTAJ ZAPROWADZIĆ PORZĄDEK...
DIE HARD
TRILOGY 2
VIVA LAS VEGAS
TEL.(022) 832-54-30
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
ZYSKUJESZ:
• OTRZYMASZ SWOJĄ GRĘ PIERWSZY W POLSCE
• OTRZYMASZ RAZEM Z PRZESYŁKĄ EXTRA PREZENT
• PŁACISZ PRZY ODBIORZE TYLKO: 109 zł
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI
ELECTRONIC ARTS
Dystrybucja w Polsce: IPS Computer Group Sp. z o.o.
02-916 W-wa, ul. Okrężna 7, tel. 642 27 66, 642 27 68, Fax 642 27 69


SUGEROWANA
109
ZŁOTYCH
CENA DETALICZNA
DIE HARD
TRILOGY 2
VIVA LAS VEGAS


IPS
COMPUTER GROUP


FOX
INTERACTIVE



# HITMAN

## CODENAME 47

**Walenie w łeb, sprzątanie, strzelanie i zabójstwa na zlecenie. To paskudna robota, ale ktoś to musi robić.**

**Od zeszłorocznych targów ECTS losy „Hitmana" pozostawały nieznane, a tymczasem wyszło na jaw, że zdążył już dorobić się podtytułu „Codename 47" oraz bardziej wyrazistej facjaty. Pomijając jednak te kosmetyczne modyfikacje, powoli staje się jasne, że ta gra to coś więcej niż zwykła przeróbka strzelanki z tajemniczym łysolem w roli głównej.**

O sile „Hitmana" decydują trzy kluczowe elementy: fabuła, sztuczna inteligencja oraz animacja. Producent, firma IO Interactive, dobrze zna się na fabułach, gdyż pochodzi z ojczyzny Hansa Christiana Andersena i ma dużo doświadczeń filmowych. „Hitman" - w przeciwieństwie do, na przykład „Soldier Of Fortune" - nie jest grą, w której przeszłość bohatera jest z góry znana. Zamiast tego mamy tu do czynienia ze swoistą podróżą wewnętrzną, gdzie przez cały czas odkrywamy siebie. Nie chcąc zdradzać zbyt wiele, mogę jedynie stwierdzić, że grę zaczynamy w celi zakładu dla obłąkanych, gdzie poznajemy jedynie swój tajemniczy kryptonim - 47 (czyżby nowe wcielenie Konrada-Gustawa?). Od tej chwili wszystkie misje będą stanowiły jednocześnie okna pozwalające spojrzeć w przyszłość, jak i drzwi do przyszłości. Wiadomo też, że permanentny brak konieczności odwiedzania zakładów fryzjerskich jest wynikiem eksperymentów genetycznych.

Pod wieloma względami „Hitman" przypomina graficzną powieść, a to dzięki wyrazistym problemom, dużej liczbie dziwacznych postaci oraz inteligentnie poprowadzonej, dosyć mrocznej fabule. Nawet w grafice widać przerysowania - wyrazy twarzy oraz postaci są na tyle wyolbrzymione, aby sugerować komiksową genezę, przy jednoczesnym zachowaniu odpowiedniej dozy realizmu. Na pierwszy rzut oka widać podobieństwa z powieścią graficzną Alana Moore pod tytułem „V for Vendetta" - podobnie bezwłosy antybohater narodzony w wyniku eksperymentu genetycznego, który staje się zabójcą i mistrzem przebieranek, poznaje swoją historię w miarę rozwoju akcji.

Poza tym w grze można znaleźć wiele podobieństw do znanych filmów, jak chociażby „Nikity" Luca Bessona czy też pełnych dynamicznej akcji produkcji Johna Woo. Podobnie jak w „Nikicie", w poszczególnych misjach równy nacisk położony jest na drobiazgowe przygotowania i obmyślenie drogi ucieczki, jak i na samo zabójstwo. Chociaż pięć głównych zamachów, wraz z całą masą dodatkowych misji, będzie wymagało zastosowania różnych rozwiązań taktycznych, często trzeba będzie potajemnie przeniknąć w określone miejsce, zapamiętać najważniejsze szczegóły i sprytnie ukryć broń do późniejszego użytku. 47 tak jak w prawdziwym życiu jest w stanie nieść jedynie jedną większą broń oraz ukryć w kieszeniach pistolety i stosunkowo niewielką ilość amunicji.

Dużą wagę należy przykładać do planowania drogi ucieczki, gdyż śmierć obiektu zamachu rzadko stanowi koniec misji i kiedy nasz cel osuwa się martwy na ziemię, wybucha prawdziwe piekło. Dzięki wykorzystaniu częściowo z góry zaprogramowanego systemu animacji, często będziemy świadkami klasycznych pojedynków strzeleckich w stylu Johna Woo. IO Interactive ma nadzieję zamieścić w grze opcję niezależnego prowadzenia ognia z dwóch giwer, gdzie 47 będzie mógł strzelać w bok z jednego pistoletu, jednocześnie mierząc przed siebie z drugiego. „Hitman" jest pięknie animowany, a stworzony na potrzeby gry engine wykorzystuje mieszankę technik motion capture i motion blending. Wiele gier wykorzystuje technikę motion blending, dla której podstawę stanowią pojedyncze klatki animacji, co prowadzi do nieco sztywnych przejść pomiędzy poszczególnymi akcjami postaci. W „Hitmanie" wykorzystano system, gdzie przejścia pomiędzy gotowymi akcjami generowane są dynamicznie. Nie tylko skraca to czas pracy nad przygotowaniem poszczególnych animacji, ale jednocześnie pozwala uzyskać o wiele bardziej płynne i realistyczne ruchy.

W połączeniu ze sztuczną inteligencją, realistyczna animacja pozwala zastosować system, w którym wiele informacji niesie język ciała poszczególnych postaci. Mamy tu na przykład kilka poziomów napięcia wśród zaalarmowanych strażników. Chociaż 47 może być w przebraniu lub w miejscu publicznym, gdzie niełatwo będzie go rozpoznać i zaatakować, to jednak właściwa ocena stanu ducha przeciwników może zadecydować o tym, na co możemy sobie pozwolić. NPC-e też będą mogli korzystać z systemu sztucznej inteligencji celem odczytania języka naszego ciała, w związku z czym pozbawione subtelności podejście może skończyć się przedwczesnym wykryciem. Bohaterowie, którzy uznają nas za zagrożenie, będą w stanie wodzić za nami wzrokiem niezależnie od kierunku swojego ruchu. Oprócz bystrego wzroku, NPC-e będą również obdarzeni słuchem, co pozwoli im reagować na różne hałasy. W związku z tym często będziemy musieli w większym stopniu polegać na skrytości niż na sile ognia. Od razu wywołuje to skojarzenia z „Thiefem", z tą różnicą, że zabicie przeciwnika jest ostatecznym celem, a nie katastrofą. Różne postaci obdarzone są różnym poziomem (sztucznej) inteligencji, ale wszystkie potrafią reagować na podstawowe bodźce wizualne i słuchowe, włączając w to znikanie wartowników, rozbite przedmioty, okrzyki, wrzaski i podejrzane ruchy.

We wszystkich bohaterach ludzkich wykorzystano ten sam szkielet, ale system animacji pozwala uzyskać duże zróżnicowanie. Ponieważ jest on wielowarstwowy, mieszanie procedur animacyjnych górnych i dolnych części ciała różnych postaci umożliwia uzyskanie przekonywującego złudzenia większego wyboru. Zróżnicowany jest też model poruszania się różnych klas postaci. Na przykład oddziały SWAT będą przemykać się pod ścianami i prowadzić skoordynowane, inteligentne działania.

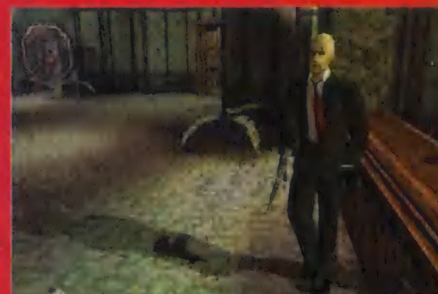
Elastyczny system pozwala indywidualizować precyzję ruchów różnych osobników, co

**Nareszcie! Gra z przekonywującymi obiektami organicznymi.**

w przypadku pojawiania się miejscami na ekranie ponad 100 NPC-ów, realistycznie oddaje naturalne zachowanie tłumu. Mechanizm „dynamicznego przemieszczania tła" sprawia, że postacie w „bystry" sposób unikają zderzeń z obiektami i potrafią w naturalny sposób przemieszczać się. Każdy NPC, który odgrywa jakąś rolę w rozwoju wydarzeń będzie indywidualnie modelowany na postać z użyciem około 600 wielokątów i map tekstur. Jedynie zwykłe mięso armatnie będzie miało bardziej jednolity wygląd, poświęcając cudowne zróżnicowanie fizjonomiczne żołdaków, jakie możemy na przykład podziwiać w „Soldier Of Fortune", na rzecz zwiększenia liczebności postaci na ekranie. Ponieważ niektórzy członkowie zespołu IO Interactive mają pewne doświadczenia związane z produkcją efektów specjalnych dla filmu i telewizji, nic dziwnego, że w „Hitmanie" będziemy mogli podziwiać całą masę nowatorskich trików. Odrębna animacja ubrań zapewnia niespotykany dotąd poziom interakcji z otoczeniem i nadzwyczajny poziom realizmu. Krawaty poruszają się zgodnie z prawami fizyki, rękawy kimon delikatnie łopoczą, a luźna odzież sprawia, że broń może być w realistyczny sposób ukrywana pod odzieżą, a nie znika tajemniczo w bezdennych czeluściach systemu inwentarza. Zwisające flagi i zasłony poruszane są podmuchami i chociaż efekt taki pojawia się regularnie w różnych grach

## ŚMIERCIONOŚNE ZABAWKI

Nasz płatny zabójca w trakcie wykonywania swoich pięciu misji będzie miał do dyspozycji pokaźny arsenał współczesnego uzbrojenia. Oprócz standardowych pistoletów, strzelb, pistoletów maszynowych i potężnego karabinu maszynowego, znajdą się w nim również bardziej nietypowe śmiercionośne zabawki, jak na przykład miotane shuriken, fortepianowe struny i indiańskie dmuchawki.





**Można mieć przy sobie tylko jedną podstawową broń, więc trzeba dobrze się zastanowić nad jej wyborem.**

od jakiegoś czasu, to jednak tym razem możemy przez nie przechodzić i patrzeć, jak rozstępują się przed nami i wracają do pierwotnej pozycji w zupełnie naturalny sposób.

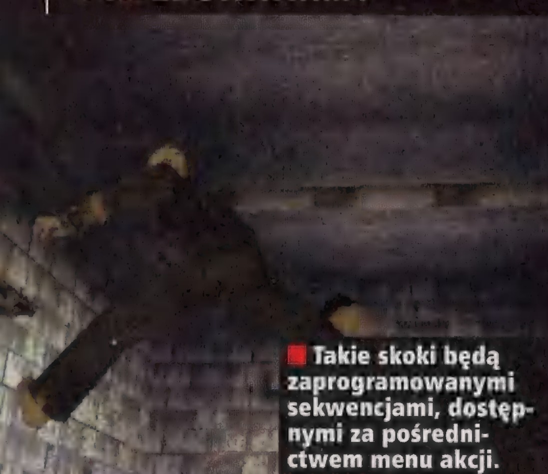
Odzież stanowi istotny element gry nie tylko dlatego, że prezentuje się wspaniale, ale również ma ogromne znaczenie taktyczne. Chociaż fakt, że nasz bohater ma na głowie mniej włosów niż łysy wąż, w jakiś sposób wyróżnia go w tłumie, to jednak można uniknąć przedwczesnego wykrycia zmieniając garderobę na nie rzucającą się w oczy. Dokonujemy tego wybierając odpowiednio ubraną ofiarę, zabijając ją i zakładając jej łaszki.

Nie tylko zmyli to na jakiś czas przeciwnika, ale w określonych sytuacjach stanowi niezbędny element infiltracji pewnych kluczowych miejsc. Strój kelnera pozwoli nam wejść na przykład do chińskiej restauracji, a ubiór szefa kuchni umożliwi przygotowanie zatrutego posiłku dla naszej ofiary. 47 musi również czasami rozebrać się do majtek, aby na przykład wejść do XIX-wiecznej łaźni w Budapeszcie. Wśród różnorodnych strojów znalazł się też na przykład ubiór zapewniający kamuflaż w dżungli oraz strój płetwonurka, łącznie z realistycznie elastycznymi płetwami.

Inne warte wzmianki efekty specjalne obejmują między innymi model fizyczny roślinności i cieczy. Ten ostatni pozwala na przykład zaaranżować scenę strzelania przez szybę akwarium - kolejny ukłon w stronę Hollywoodu - w wyniku czego na podłodze ląduje z dużym pluskiem cała jego zawartość. Woda i krew będą nawet zgodnie z realistycznym modelem fizycznym spływać po schodach. Pojawiające się w budynkach i w dżungli rośliny to najbardziej przekonujące okazy flory, jakie kiedykolwiek pojawiły się w grze komputerowej. Kiedy będziemy przedzierać się przez gęstą roślinność, liście i gałęzie będą



**Statek handlowy w skali jeden do jednego to coś więcej niż tylko pusta skorupa.**



Takie skoki będą zaprogramowanymi sekwencjami, dostępnymi za pośrednictwem menu akcji.




Węgierski hotel i elegancka łaźnia.

rozstępowały się przed nami, a następnie sprężyście wrócą do pierwotnej pozycji, w naturalistyczny sposób kołysząc się jeszcze przez jakiś czas.

Wszystkie występujące w „Hitmanie" postacie potrafią doskonale wyliczać kolizje, dzięki czemu nie zobaczymy tu typowego dla innych gier wchodzenia w ściany i przenikania się z przedmiotami. Istotnym elementem gry będzie ukrywanie ciał i nawet kiedy będziemy ciągnęli delikwenta za nogę po schodach, jego głowa będzie podskakiwała na stopniach w cudownie realistyczny sposób. Nie zobaczymy też zawieszonych w powietrzu trupów opierających się jedną kończyną na górnym schodku. Kiedy 47 mija jakiegoś NPC-a w ciasnym korytarzu, może go potrącić, a system kinematyki i system szkieletowy zapewnią doskonałą tego animację. Takie zderzenia mogą dać początek niezbyt parlamentarnej wymianie zdań, krzywym spojrzeniom, a nawet czemuś gorszemu. Inne rodzaje interakcji z obiektami obejmują możliwość przenoszenia mebli i barykadowania drzwi (w jednym scenariuszu będzie można wyeliminować przeciwnika zamykając go w saunie, blokując drzwi i niszcząc panel kontrolny sterujący temperaturą). Pojawią się również najprzeróżniejsze poruszające się obiekty, jak na przykład śmigłowce bojowe, lekkie samoloty i dźwigi portowe (na które nie będziemy jednak mieli wpływu).

Chociaż akcja będzie całkowicie liniowa, styl prowadzenia rozgrywki pozostanie maksymalnie otwartą kwestią. Interfejs przygotowania misji zaprezentuje tekstową i wizualną odprawę, po której nastąpi wstawka filmowa przypominająca nagranie z kamer podglądu. Następnie będziemy mogli wybrać podstawowe uzbrojenie, którego rodzaj będzie jednak zależał od danej misji. Od gracza też będzie zależał wybór stylu prowadzenia akcji - dużo hałasu albo maksymalna dyskrecja. Do dyspozycji będziemy mieli kilka metod infiltracji, różne stanowiska snajperskie oraz drogi ucieczki. Nie będzie za to leżących wszędzie apteczek. Przy śmiertelnych skutkach postrzału w głowę oraz z rzadka rozrzuconych miejscach, gdzie możliwy jest zapis stanu gry, nerwowe napięcie nie będzie opuszczało nas nawet na moment.

Pięć lokacji zapewni odpowiednią różnorodność środowiskową, każąc nam działać w południowo amerykańskiej dżungli pełnej wytwórni narkotyków i ukrytych lotnisk, budapeszteńskim hotelu i uzdrowisku, transylwańskim domu wariatów, pałacu w Hong Kongu oraz w holenderskich dokach, gdzie będziemy mogli odwiedzać kluby ze striptizem oraz statki handlowe w skali jeden do jednego. Dostępne będą również miejsca ukrycia amunicji oraz uzyskamy możliwość korzystania z broni przeciwnika, pod warunkiem, że wyrzucimy tę, którą aktualnie trzymamy w dłoniach. Większe giwery, jak na przykład mini-gun znacznie nas spowolnią oraz uniemożliwią wykonywanie pewnych manewrów, jak na przykład wchodzenie po drabinie. Takie akcje jak wspinanie się czy dłuższe skoki (na przykład z jednego balkonu na drugi) będą miały postać gotowych już sekwencji, co zapewni większą płynność gry i wyeliminuje frustracje wynikające z nieudanych prób. Często też będziemy oglądać animowane wstawki, które jednak zachowywać będą pełną zgodność z przebiegiem wydarzeń w gry. Oznacza to, że ciała naszych ofiar nie będą w niewytłumaczalny sposób znikały i pozostaną na swoich miejscach. Najświeższe informacje będą mogły być przesyłane bezpośrednio do będącego na wyposażeniu naszego bohatera laptopa lub przekazywane drogą radiową, już w trakcie trwania misji.

Wysiłek, który został włożony w stworzenie „Hitmana" ma swoje efekty w prawdziwie nowatorskich rozwiązaniach. „Hitman" przestał być już jedynie pustą koncepcją i z każdym dniem nabiera coraz bardziej wyrazistych kształtów. Już nie możemy doczekać się wczesnej grywalnej wersji, która powinna dotrzeć do nas za kilka tygodni.

## WCZUJ SIĘ W ROLĘ

„Hitman" będzie posiadał element RPG podobny do „System Shock 2". Jeżeli umieścimy centralny kursor na interaktywnym obiekcie, pojawi się menu akcji z kilkoma opcjami. W ten sposób możemy otwierać drzwi, podnosić broń, montować karabiny snajperskie, rozbierać i chować trupy.




## „RÓŻNE POSTACI OBDARZONE SĄ RÓŻNYM POZIOMEM (SZTUCZNEJ) INTELIGENCJI, ALE WSZYSTKIE POTRAFIĄ REAGOWAĆ NA PODSTAWOWE BODŹCE WIZUALNE I SŁUCHOWE"

## HOLENDERSKIE ATRAKCJE

Od czasów „Duke Nukem" striptizerki stanowią istotny element każdej męskiej gry i „Hitman" z dumą kontynuuje tę tradycję. Holenderskiego przemytnika broni można znaleźć w podrzędnym barze z nagimi tancerkami i jak się dowiedzieliśmy, dziesięcioosobowy zespół aktualnie pracuje nad odpowiednią do tej okazji animacją.



47 nie umie kraść i nie nosi bikini.

(0-94) 346-11-58
ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

# SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®

e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 21 kwietnia 2000. Termin realizacji 3-14 dni. Do każdego zamówienia bezpłatnie: kolorowy katalog i pismo o grach wraz z dwoma płytami CD-ROM oraz pełną wersją gry. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem 0-05 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

LIGA POLSKA MANAGER 2000 – 99,00
ANCIENT CONQUEST – 69,00 PL
INDUSTRY GIANT – 39,00
The Sims – 99,00 PL
NEED FOR SPEED – 109,00
SIM CITY 3000 – 75,00 PL
Championship MANAGER SEZON 99/00 – 129,00
FLANKER 2.0 – 99,00
HALF-LIFE – 99,00
DELTA FORCE 2 – 129,00
HEROES III ARMAGEDDON'S BLADE – 79,00 PL
79,90 PL
LIATH – 89,95 PL
JAZZ JACKRABBIT 2 – 49,95 PL
Krew się leje... SHOUT – 69,00 PL
Corsairs – 69,00 PL
Demise – 99,00 PL
FAUST – 79,00 PL
TZAR – 69,00 PL
PLANESCAPE TORMENT – 159,00 PL

## CENNIK GIER PC CD-ROM

N - nowości i zapowiedzi, H - hity

| | | |
|---|---|---|
| | 3 W 1 PL | 29,95 |
| | A.D. 2044 PL | 45,00 |
| | Abe's Odysee Oddworld | 59,95 |
| | Ace Ventura-Psi Detektyw PL | 69,00 |
| | ACM 1918 PL | 49,95 |
| | Adaś i Pirat Barnaba | 69,95 |
| | Age of Empires 2 + poradnik PL | 229,00 |
| N | Age of Wonders | 159,00 |
| | Airline Tycoon PL | 69,95 |
| N | Airport Inc. | 159,00 |
| | Alpha Centauri | 69,95 |
| | Amerzone PL | 159,00 |
| | Ancient Conquest PL | 69,00 |
| H | Anno 1602 PL | 99,00 |
| Z | Armored Fist 3 | 129,00 |
| | Army Man 2 | 99,95 |
| H | Atlantis 2 PL | 79,00 |
| H | Atlantis PL | 39,95 |
| | Babyz | 79,00 |
| H | Baldurs Gate + Misje PL | 159,00 |
| | Baldurs Gate - Misje PL | 59,95 |
| | BALLS OF STEEL | 59,95 |
| | Battle Isle II+misje PL | 29,95 |
| | Battlegr.-Prelude to Waterloo | 69,00 |
| | Battleground - Shiloh | 49,00 |
| | Battlezone | 59,95 |
| N | Battlezone 2 | 169,00 |
| | BLADE RUNNER | 69,00 |
| | Broken Sword II PL | 59,95 |
| | Brydż '99 PL | 79,00 |
| | C&C Tiberian Sun | 99,00 |
| Z | C&C Tiberian: Sun-Firestorm | 69,00 |
| | Caesar 2 | 69,95 |
| | Caesar 3 | 99,00 |
| | Capitalism + | 39,00 |
| | Carmageddon 2 | 149,95 |
| | Castrol Honda Superbike 2000 PL | 69,00 |
| N | Championship Manager 2000 (99/00) | 129,00 |
| H | Championship Manager 3 + liga PL | 69,00 |
| | Chessmaster 7000 | 169,00 |
| | Chessmaster 5500 | 69,00 |
| Z | Civilizacja 2:Próba Czasu PL | 69,00 |
| | Civilization:Call to Power | 169,95 |
| | Close Combat IV | 159,00 |
| | Colin Mcrae Rally | 99,00 |
| H | COMMANDOS | 109,00 |
| | Commandos-Mission 2 | 109,00 |
| | Cool Pool | 89,00 |
| H | Corsairs PL | 69,00 |
| | Creatures 2 | 69,00 |
| | Creatures 3 | 99,00 |
| | Creatures Adventures | 99,00 |
| Z | Daikatana | 159,00 |
| | Dark Omen Warhammer | 59,95 |
| | Delta Force | 99,00 |
| N | Delta Force 2 | 129,00 |
| Z | Demise PL | 99,00 |
| | Descent 3 PL | 79,00 |
| | Destruction Derby II PL | 39,95 |
| | DIABLO | 69,95 |
| Z | DIABLO 2 | 155,00 |
| | Diablo Hellfire Pack | 49,95 |
| | Die by the Sword PL | 49,00 |
| Z | Die Hard Trilogy 2 | 109,00 |
| | Discworld Noir | 69,95 |
| | Dogz | 69,00 |
| | Double Agent | 39,00 |
| | Drakan | 99,00 |
| | Driver | 99,00 |
| | Duke Nukem 3D + nowe misje | 59,00 |
| | DUNE 2000 | 59,95 |
| | Dungeon Keeper 2 PL | 99,00 |
| | Dungeon Keeper PL | 39,00 |
| | Earth 2140 + Misje PL | 49,95 |
| | Earth 2150 PL | 89,95 |
| | Emergency PL | 49,95 |
| | Expendable | 79,00 |
| | Expert Pool | 129,00 |
| | Extreme Assault PL | 29,90 |
| | Extreme Biker | 99,00 |
| | F-14 Fleet Defender | 39,00 |
| | F-16 Aggressor | 155,00 |
| | F-16 Fighting Falcon | 39,00 |
| | F-22 Lighting 3 | 149,00 |
| Z | F/A-18 - (Jane's) | 149,00 |
| Z | F/A-18E Super Hornet | 129,00 |
| | Falcon 3.0 | 39,00 |
| | Fall Weiss 1939 | 39,00 |
| N | Faust PL | 79,00 |
| | Fields of Fire | 39,00 |
| | Fields of Glory | 35,00 |
| | FIFA '98 | 59,95 |
| | FIFA 2000 | 99,00 |
| | Fighter Pilot | 59,95 |
| | Fighter Squadron | 99,00 |
| | Fighting Steel | 159,00 |
| | Final Fantasy VII | 109,00 |
| N | Final Fantasy VIII | 159,00 |
| | Fire Zone PL | 39,00 |
| H | Flanker 2.0 | 99,00 |
| | Fleet Command (Jane's) | 155,00 |
| | Flight Unlimited 2 | 99,00 |
| | Flight Unlimited 3 | 145,00 |
| | Flojd PL | 69,95 |
| | Fly! | 155,95 |
| | Force 21 | 159,00 |
| | Ford Racing | 129,00 |
| Z | *Formula 1 - 2000* | *109,00* |
| | Formula I'99 (OPT) | 156,86 |
| Z | Freespace 2 PL | 79,00 |
| Z | FreeSpace: Wielka wojna PL | 49,95 |
| | Frogger | 39,00 |
| | Gabriel Knight 3:Blood of Sacred | 159,00 |
| | Gangsters | 99,00 |
| | Get Medieval PL | 49,95 |
| | Gold Games 2 | 119,00 |
| | Gold Games 3 | 119,00 |
| | Gorky 17 PL | 69,95 |
| | Grand Prix Champ. J.H.'98 | 69,00 |
| | Grand Prix Legend | 69,00 |
| | Grand Theft Auto 2 | 159,00 |
| | Great Battles of Hannibal | 79,00 |
| | Gromada PL | 49,95 |
| | Gubble | 35,00 |
| | Gubble 2 - Zybot Quest | 35,00 |
| H | Half Life:Opposing Force | 99,00 |
| | Half-Life Gold | 99,00 |
| | Hard Truck | 39,95 |
| | Heavy Gear | 49,95 |
| Z | Heroes M&M 3: Armagedon's Blade PL | 79,00 |
| | Heroes of Migh & Magic | 49,95 |
| | Heroes Of Might & Magic 2 PL | 99,95 |
| H | Heroes Of Might & Magic 3 PL | 145,00 |
| | Hidden & Dangerous | 159,95 |
| | Hidden&Dangerous: Fight for Freedom | 99,00 |
| | Hind | 35,00 |
| | Historia Piłkarskiej Repr. Polski | 49,00 |
| N | Hokus Pokus Różowa Pantera PL | 69,00 |
| | Homeworld | 159,00 |
| | Hopkins FBI PL | 69,00 |
| Z | Hugo PL | 69,00 |
| Z | Hype The Time Quest PL | 99,00 |
| | Icarus PL | 79,95 |
| | IF-22 RAPTOR | 55,00 |
| | IF-22 wersja 5 | 69,00 |
| | iF/A 18 E Carrier Strike Fighter | 69,00 |
| | IM1A2 Abrams | 39,00 |
| | Imperialism 2-Age of Exploration | 155,00 |
| Z | Imperium Galactica II ang. | 119,00 |
| Z | Imperium Galactica II PL | 119,00 |
| | Incoming | 59,95 |
| | Incubation PL | 49,95 |
| N | Indiana Jones & Infernal Machine | 199,00 |
| | Industry Giant | 39,00 |
| | Insane Speedway 2 | 39,00 |
| Z | Invictus PL | 79,00 |
| | IPANZER 44 | 69,00 |
| | J.B - przygodówka PL | 29,90 |
| | Jack Orlando PL | 49,95 |
| | Jagged Alliance 2 PL | 69,95 |
| H | Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy | 49,95 |
| H | Jazz Jackrabbit 2 PL:Zimowe Przygody | 49,95 |
| | JSF | 99,00 |
| | KingPin | 99,95 |
| H | Knights & Merchants PL | 49,95 |
| | Kraina Gnoma Belferoga | 69,00 |
| | Kroniki Czarnego Księżyca PL | 69,00 |
| | Książę i Tchórz PL | 59,95 |
| | Kupiec PL | 39,90 |
| Z | Larry 7 | 69,00 |
| | Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów | 14,95 |
| | Legacy of Kain:Soul Reaver | 165,00 |
| | Lego Creator PL | 99,00 |
| | Lego Loco PL | 99,00 |
| | Lego Szachy PL | 99,00 |
| | Lemings Pak PL | 49,95 |
| | Liath-World Spiral PL | 89,95 |
| | Liga Polska Manager 98 | 49,00 |
| H | Liga Polska Manager 2000 PL | 99,00 |
| | Lomax PL | 49,00 |
| | Lords of Magic | 69,95 |
| | Luftwafe Commander | 149,00 |
| | Mad Trax | 49,95 |
| | MAGIC & MAYHEM | 59,95 |
| | MDK PL | 59,95 |
| Z | Messiah | 79,00 |
| | Mig Aley | 129,00 |
| H | Might & Magic VII PL | 149,00 |
| | Montezuma's Return | 155,00 |
| Z | Mortal Kombat 4 | 79,95 |
| | Mortyr PL | 99,95 |
| | Myst | 69,95 |
| | Nascar Racing 3 | 99,00 |
| | Nascar Revolution | 99,00 |
| | Nascar Road Racing | 155,00 |
| Z | Nations Fighter Command | 129,00 |
| | NBA 2000 | 99,00 |
| | NBA 99 | 59,00 |
| | Need for Speed 3 | 69,00 |
| | Need for Speed 4 | 155,00 |
| Z | Need For Speed Porsche 2000 | 109,00 |
| | NHL 2000 | 99,00 |
| | Nocturne | 159,00 |
| | Nomad Soul | 165,00 |
| | North vs South | 99,00 |
| N | Nox | 119,00 |
| Z | Odorek i Boberek-Na Leśnej Olimp. PL | 69,00 |
| | Operational Art Of War | 49,00 |
| | Pandemonium 2 | 89,00 |
| | Panzer Commander | 69,95 |
| N | Panzer Elite | 129,00 |
| | Panzer General 3 | 99,00 |
| | Panzer General II | 69,00 |
| | Peoples General | 69,00 |
| | PHANTASMAGORIA | 69,95 |
| | Phantasmagoria 2 | 69,95 |
| H | Pharaon PL | 159,00 |
| | Pinball Timeshock | 59,95 |
| | Pizza Syndikate PL | 69,95 |
| Z | Planescape: Torment PL | 159,00 |
| | Police Quest SWAT 2 | 69,95 |
| | Populous 3: The Beginning PL | 59,95 |
| | Premier League Football Man. 2000 | 119,00 |
| | Prince of Persia 1 i 2 | 69,00 |
| | Prince of Persia 3D | 99,00 |
| Z | Pro Pinball-Fantastic Journey | 69,00 |
| | Przeklęta Ziemia PL | 39,95 |
| | Quake 3:Arena | 179,00 |
| | Quake I Offering | 89,00 |
| | Quest for Glory V: Dragon Fire | 69,00 |
| | Radio Control Racing | 89,00 |
| | Rage of Mages PL | 69,95 |
| | Railroad Tycoon 2 + misje | 159,00 |
| | Railroad Tycoon Deluxe | 39,00 |
| | Rally Championship '99 PL | 99,00 |
| | Rayman 2 | 99,00 |
| Z | Reach for the Stars | 159,00 |
| | Reah + A.D. 2044 PL | 135,00 |
| | Reah PL | 99,95 |
| | Redline | 99,00 |
| | Redneck Rampage | 59,95 |
| | Reflux PL | 35,00 |
| | Revenant | 165,00 |
| | Rezerwowe Psy PL (od 18 lat) | 89,00 |
| | Rival Realms PL | 99,95 |
| | Riven | 69,95 |
| | Rogue Spear | 159,00 |
| | Rollcage | 149,95 |
| H | Rollercoaster Tycoon Pl | 69,00 |
| | Saga Rage of Vikings PL | 69,00 |
| | Scorcher | 19,95 |
| | Screamer Rally | 59,95 |
| | Sega Rally 2 | 149,00 |
| | Settlers 2 Misje PL | 19,95 |
| H | Settlers 2 PL | 39,95 |
| | Settlers 3 Misje PL | 49,00 |
| N | Settlers 3 Quest of Amazons PL | 59,00 |
| | Settlers III + Misje + koszulka | 149,00 |
| | Settlers PL | 19,95 |
| | Seven Kingdoms | 49,00 |
| Z | Shogun | 149,00 |
| | Sid Meier's Gettysburg | 59,95 |
| | Silent Hunter Commander Edit. | 69,95 |
| Z | Silent Hunter II | 159,00 |
| | Sim City 2000 | 59,95 |
| H | Sim City 3000 PL | 75,00 |
| N | Simon The Sor.Puzzle Pack PL | 69,00 |
| | Simon The Sorcerer 2 PL | 29,90 |
| H | Sims PL | 99,00 |
| | SiN | 69,00 |
| N | Ski Extreme | 69,00 |
| Z | Skout PL | 69,00 |
| | Smurfoteletransporter PL | 79,00 |
| | *Spearhead* | *39,00* |
| | Spec Ops 2,CD | 159,00 |
| | Speedway '99 PL | 79,95 |
| | Sport Car GT | 59,95 |
| | Star Wars:X-Wing Aliance | 199,00 |
| | Starcraft | 99,00 |
| | Starcraft: Brood War | 49,00 |
| | Steel Panthers 3 | 69,00 |
| | Strikepoint PL | 39,95 |
| | SU-27 Commander's Edition | 59,00 |
| N | Superbike 2000 | 109,00 |
| | Superbike World Championship | 59,00 |
| | SWAT 3 | 159,00 |
| | System Shock 2 | 99,00 |
| | Szachy 1998 | 59,00 |
| | Target PL | 39,00 |
| | Test Drive 4x4 | 59,00 |
| | Theme Hospital | 59,95 |
| | THEME PARK | 59,99 |
| | Theme Park World PL | 99,00 |
| N | Theme Park+Theme Hospital | 59,95 |
| | Thief-The Dark Project | 99,00 |
| | Thunder Brigade | 39,00 |
| | Toca | 99,00 |
| | TOCA 2 | 149,00 |
| | Tomb Raider 3 | 99,00 |
| | Tomb Raider 4:Last Revelation | 159,00 |
| | Tomb Raider II+Misje | 99,00 |
| | Tomb Raider Unfished Bussiness | 99,00 |
| | Total Anihilation 2 - Kingdoms | 69,95 |
| | Total Annihilation | 69,95 |
| | Tribal Rage | 49,00 |
| Z | Tridonis | 79,90 |
| | Tunguska-Legend of Faith PL | 49,95 |
| N | Tzar PL | 69,00 |
| | UFO'S PL | 39,95 |
| Z | Ultima 9: Ascension | 149,00 |
| | Unreal | 69,00 |
| | Unreal Tournament | 99,00 |
| | Urban Chaos | 159,00 |
| N | USAF | 149,00 |
| | Viper Racing | 69,95 |
| | Virus | 39,00 |
| | VIVA Football | 59,95 |
| | WARCRAFT I | 35,00 |
| | Warcraft II Delux Edition | 69,00 |
| | Wargamer-Napoleon 1813 | 109,00 |
| | Warhammer 40000 Chaos Gate | 69,95 |
| | Warhammer 40000: Rites of War | 159,00 |
| | Warlords 3:Darklords Resign | 59,95 |
| | Warzone 2100 | 99,00 |
| | Worms | 35,00 |
| | Worms Armageddon PL | 69,00 |
| | WW II Fighters | 155,00 |
| | Wyspa 7 Skarbów PL | 29,95 |
| | X-Beyond the Frontier | 59,95 |
| | X-File Unrestricted Access | 69,95 |

KUPIEC i inne gry do pobrania GRATIS!!
Wybierz www.timsoft.pl

# przez Internet TANIEJ!!

# www.timsoft.pl

SKLEP KOMPUTEROWY

GRY PC CD
KATALOG
NOWOŚCI
ZAPOWIEDZI
HITY
DLA DZIECI
PO POLSKU
EDUKACJA
UŻYTKOWE
KOSZYK
NOWINKI
FORUM
PREZENTY
SZUKAJ

Strategiczno - ekonomiczna gra dla fanów gatunku i nowicjuszy. Twórcy nagradzanej trylogii Ceasar zabierają cię tym razem jeszcze dalej w przeszłość - w czasy starożytnego Egiptu. Będąc władcą tej ziemi masz doprowadzić, by wioski przekształciły się w kwitnące metropolie. Twoim zadaniem jest też poznawanie swojego ludu - jego potrzeb i zachowań, ponieważ tylko w ten sposób możesz zapewnić państwu zrównoważony rozwój. Zarządzaj państwem dobrze, a na twoją cześć zostaną wzniesione monumentalne budowle, które przetrwają tysiąclecia. W grze Pharaoh znajdziesz modele rolnicze oparte o wylewy Nilu, możliwość toczenia wojen morskich, czy sprawy następstwa tronu.

Wymagania: Pentium 200, 32 MB, CD-ROMx4, Graf. 4 MB 3D, Win. 95

KATALOG GRY

PHARAON

**UWAGA PROMOCJA!!!** Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Windows). Każdy CD-ROM zawiera ponadto demonstracje wielu poniższych programów oraz demo EuroPlus+ i innych programów YDP.

### ABC CHEMII
39,99

Zakres szkół podstawowej i średniej.
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

### JĘZYK NIEMIECKI
39,99

Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

### Język POLSKI Liceum MATURA
49,99

Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

### ORTOMANIA
39,99

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.

### JĘZYK ANGIELSKI
39,99

Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawą grafika.

### MATEMATYKA kl. VII i VIII
39,99

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły śr., podręcznik i dzienniczek ucznia!

### MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA edycja 2000
99,-

72 000 haseł
4 600 zdjęć, ilustracji i mapy
51 minut filmów i animacji
180 minut muzyki
500 000 połączeń hipertekstowych. Płyta CD zawiera 20 tomów "Popularnej Encyklopedii Powszechnej".

### Język polski w ZOO
49,-

Przećwicz wiele szkolnych zadań, poczynając od ortografii, przez układanie słów w kolejności alfabetycznej, liczenie sylab w słowie, rozpoznawanie części mowy i zdania, odmianę czasowników, aż po pisanie dyktand. Wszystko w formie wspaniałej zabawy.

### MatMania
39,99

Trzy wspaniałe gry matematyczne, łączące przyjemność grania z nauką podstaw matematyki dla pierwszych klas szkoły podstawowej. Wszystkie gry pomagają w nauce porównywania liczb i w opanowaniu czterech podstawowych działań

# PROJECT IGI

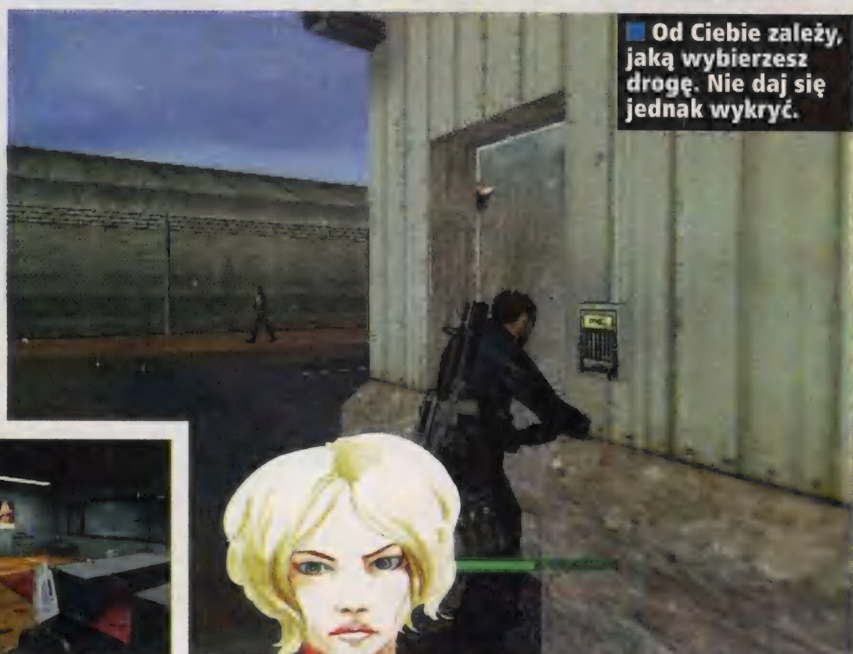


**Ciężkie jest życie szpiega, ale nikogo chyba o tym nie trzeba przekonywać.**

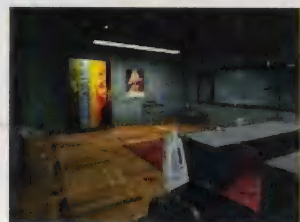


„Project IGI" zabierze nas w różne ciekawe miejsca, jak chociażby luksusowy basen.





Od Ciebie zależy, jaką wybierzesz drogę. Nie daj się jednak wykryć.



- Wydawca: **Eidos**
- Producent: **Interloop Studios**
- Gatunek: **FPP**
- Premiera: **Czerwiec**
- Przewidywane wymagania: **PII 266, 32 MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.eidos.com**

**Jeżeli fatalna sytuacja całego świata i jego mieszkańców nie zwróciła Waszej uwagi na ten prosty fakt, to można zawsze liczyć na to, że gry komputerowe każdemu uświadomią prawdę - rządzący nie są miłymi ludźmi. Kiedy nie są zajęci zrzucaniem winy za swoje błędy na Bogu ducha winnych obywateli, to zajmują się wysyłaniem tajnych agentów na super tajne misje, których celem jest wyeliminowanie wszystkich tych, którzy zagrażają ich pozycji. Szczyt dwulicowości. A sytuacja byłaby jeszcze gorsza, gdyby nie to, że tajne wojny są tak frapujące. To znaczy licencje na zabijanie i tym podobne. Super, nie?**



Wystarczy tylko spojrzeć na coraz bardziej rozrastającą się rodzinę gier szpiegowskich, wśród których „Project IGI" ma wszelkie szanse zająć czołową pozycję. „Project IGI", który można opisać jako połączenie „GoldenEye", „Thief: The Dark Project" i „Metal Gear Solid", każe nam wcielić się w rolę klasycznego super szpiega o niezbyt wyszukanym nazwisku Jones.



Chociaż autorzy zrezygnowali z gotyckiej stylistyki graficznej, to jednak w levelach, które mieliśmy okazję oglądać widać wyraźne wpływy „Thiefa". Mamy więc bazę wojskową z wartownikami i najprzeróżniejszymi systemami bezpieczeństwa, do której musimy się samodzielnie wedrzeć, wybierając najlepszy sposób. Takie podejście powinno sprawić, że chętnie będziemy wracali do gry. Pomocą przy planowaniu misji służą różnorodne narzędzia, jak na przykład obowiązkowa lornetka oraz krążący po niskiej orbicie satelita szpiegowski. W grze pojawiają się również kamery bezpieczeństwa znane chociażby z „System



Na zbadanie czeka 40 kilometrów kwadratowych terenu.

## DRAMATYCZNA AKCJA

Który tajny agent nie potrafi wykonywać najbardziej karkołomnych manewrów? Marny. I dlatego mamy sporo szczęścia, że Jones potrafi korzystać z różnych przedmiotów na głębszej płaszczyźnie niż jedynie ich rozbijanie. Kiedy pojawi się ikona akcji, szybkie kliknięcie pozwoli naszemu bohaterowi przystąpić do dzieła. Zapożyczony z „Rainbow Six" pasek pozwoli określić, ile czasu zajmie dana czynność.



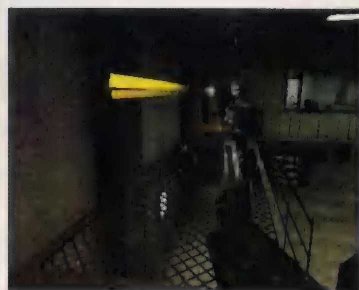
Wspinanie się to podstawowa umiejętność, jeżeli chcemy wykraść „jabłka".



Umiejętność włamywania się jest niezbędna, jeżeli chcemy iść do więzienia.

Shock 2". Jeżeli zostaniemy wykryci, sprawy bardzo się skomplikują. W pewnej misji, na horyzoncie pojawiły się nagle trzy śmigłowce, które przystąpiły do metodycznego poszukiwania naszego kompletnie zaskoczonego bohatera. Prawdę mówiąc, „różne rzeczy pojawiające się na horyzoncie" to jedno z największych osiągnięć engine'u graficznego „Project IGI". Zamiast ograniczonego obszaru gry, otacza nas 40 kilometrów kwadratowych scenerii. Chociaż akcja koncentruje się w centralnej części tego obszaru, tak rozległy teren zapewnia ogromne poczucie swobody. Wykorzystane też zostało to w wielu sytuacjach. Na przykład zamiast nieco oszukanej przejażdżki pociągiem w „Soldier Of Fortune", gdzie ciągle powtarzają się te same tekstury, w „Project IGI" mamy do czynienia z prawdziwą lokomotywą. Ponieważ teren, przez który przejeżdża pociąg jest modelowany w czasie rzeczywistym, mamy wrażenie pełnego realizmu, w momencie gdy nasz pociąg przejeżdża pod mostami, kluczy pomiędzy wzgórzami i przedziera się przez lasy. Naprawdę wywołuje to duże doznanie, a zapowiedź ekscytującej walki na dachach wagonów spowodowała u nas żywsze bicie serca. Chociaż „Project IGI" wymaga jeszcze sporo pracy przed premierą przewidzianą na lato - szczególnie w takich dziedzinach jak mechanizmy sztucznej inteligencji - to wszystko wskazuje na to, że będziemy mieli do czynienia z naprawdę inteligentną strzelanką, której nie zawahamy się przyznać licencji na ekscytowanie.

**KIERON GILLEN**



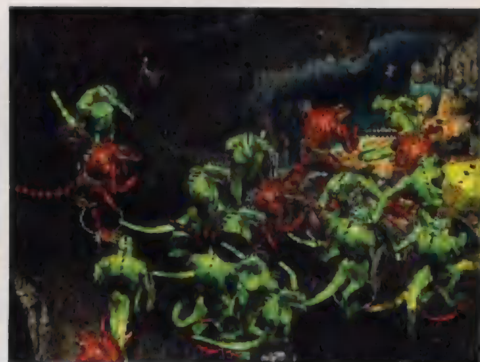


# ICEWIND DALE

## Czyżby Zubilewicz zapowiadał mroźną zimę tego lata?



Na szczęście będziemy mogli zaczerpnąć świeżego powietrza, ale nie spodziewajcie się, że na powierzchni będziecie bezpieczni.



### KOLEJNY POZIOM

RPG autorstwa Black Isle wyrwały jeszcze bijące serce reguł „AD&D" z produkcji planszowych i dokonały transplantacji do gier komputerowych, zapewniając sprawdzony szkielet, na którym można zbudować resztę gry. Obejmuje to system punktów doświadczenia i poziomy, które wielu innych producentów próbowało imitować, ale nikomu nie udało się stworzyć nic lepszego. „Icewind Dale" umożliwi naszym postaciom zgromadzenie 1 801 000 punktów doświadczenia - dziesięć razy więcej niż „Baldur's Gate" z dodatkiem - co pozwoli postaciom osiągnąć 14-16 poziom, w zależności od klasy. Magia górą!



- Wydawca: **Interplay**
- Producent: **Black Isle**
- Gatunek: **RPG**
- Premiera: **Lato**
- Przewidywane wymagania: **P200, 32MB RAM**
- Kontakt: **www.interplay.com**

**Firma Black Isle na przestrzeni ostatnich kilku lat praktycznie w pojedynkę wskrzesiła gatunek tradycyjnych RPG. „Fallout", „Fallout 2", „Baldur's Gate" i „Planescape: Torment" przybliżyły nowemu pokoleniu graczy cudowny świat punktów życia, atrybutów, klas oraz oczywiście koboldów. Niesieni na skrzydłach sukcesu autorzy z BI pracują obecnie nad kilkoma projektami i ten jako pierwszy ujrzy światło dzienne.**

Podobnie jak w przypadku „Baldur's Gate", akcja „Icewind Dale" również osadzona jest w świecie „AD&D Forgotten Realms", ale tym razem w mroźnym rejonie Lodowej Doliny. Engine graficzny i zasady rozgrywki są niemal identyczne jak w „BG", wobec czego ktoś mógłby zastanawiać się, czy nie jest to przypadkiem cyniczne „rozszerzenie" w nowym opakowaniu w stylu „Tomb Raidera".

Po pierwsze, na co innego położono tu nacisk. Zamiast koncentrować się wokół jednej głównej postaci, której mogło towarzyszyć do pięciu NPC-ów, gra wymaga zorganizowania sześcioosobowej drużyny, którą należy stworzyć (lub wybrać) na samym początku. Akcja została przeniesiona z rozległych pejzaży naziemnych do podziemi; nie należy jednak spodziewać się, że całymi dniami będziemy szwendali się po tych samych korytarzach. Wydrążone lodowce, ruiny, wilgotne piwnice - zaprojektowano już ponad pięćdziesiąt podziemnych leveli pogrupowanych w dziesięć odrębnych obszarów.

## „WYDRĄŻONE LODOWCE, RUINY, WILGOTNE PIWNICE - PONAD PIĘĆDZIESIĄT PODZIEMNYCH LEVELI"



Arktyczna sceneria gwarantuje również pojawienie się nowych stworów, włączając w to naprawdę ogromne kreatury, jak na przykład ogry czy gigantyczne chrabąszcze. Engine został chytrze podrasowany, aby umożliwić wyświetlanie o wiele większych bestii niż w „Baldur's Gate". Fabuła wymaga posiadania sporych umiejętności konwersacyjnych, chociaż nie na taką skalę, jak milion słów „Tormenta".

Jednak mimo wszystko, trudno postrzegać „Icewind Dale" jako coś więcej niż „Baldur's Gate" jeden i pół. Niestety, musimy zaczekać na zapowiadaną na koniec roku kontynuację z prawdziwego zdarzenia. Dzięki zgromadzeniu bardzo doświadczonego zespołu, możemy mieć pewność, że otrzymamy kolejną rzetelnie zaprojektowaną grę RPG. Chyba warto będzie wpisać niesamowitego „Icewind Dale" na swoją listę zakupów. **ROSS ATHERTON**

# REZERWOWE PSY

Rezerwowe Psy wkraczają na nowo!

# konkurs




do wygrania:

15 gier - Rezerwowe Psy

70 komercyjnych kont e-mail

Jeśli jeszcze nie grałeś wystarczy podać prawidłowe odpowiedzi na nasze konkursowe pytania, a gra lub konto będą Twoje

- Jaki polski aktor podkłada głos w grze Rezerwowe Psy?
- Kto jest twórcą gry?

Prawidłowe odpowiedzi prosimy przesyłać do 31 maja
na adres Redakcji: Gry Komputerowe, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa
z dopiskiem "Rezerwowe Psy".
Rozwiązanie konkursu w numerze lipcowym.

sponsorzy konkursu









# AZTEC PL

**Atlantyda, wesołe miasteczko, podróże w czasie. W co tym razem wpakuje nas Cryo?**


Już wtedy znali bazary! Kudy im do Istambułu.


A za kilkaset lat tę wazę znajdzie kilku okularników...

## AZTEKIEM BYŁEM...

Gra jest solidnie poparta faktami historycznymi. Przy jej tworzeniu czynny udział brali archeologowie, z którymi konsultowano projekty budowli, wystrój wnętrz, stroje, ozdoby, sposób ubierania się postaci, a nawet motywy muzyczne, które towarzyszą przygodzie. Codzienne życie Złotego Miasta jest dokładnym odwzorowaniem naszej wiedzy o przyzwyczajeniach i zajęciach Azteków. „Aztec" ma oferować trzy tryby rozgrywki. Przejście gry jako normalnej przygodówki, „wirtualna wizyta" która pozwala dowolnie buszować po zakamarkach świątyń oraz encyklopedia, zawierająca wszystkie informacje wykorzystane w grze.



- Wydawca: **Cryo**
- Producent: **Cryo**
- Gatunek: **Przygodowa**
- Premiera: **Maj**
- Przewidywane wymagania: **P166, 32MB RAM**
- Kontakt: **www.aztecgame.com**

**Nie wiem, czy pamiętacie znakomitą przygodówkę „Wersal 1865", wydaną trzy lata temu przez IPS w polskiej wersji językowej. Osią fabuły było tam rozwiązanie zagadki zamachu na życie króla Francji Ludwika XIV, jednak tak naprawdę był to tylko pretekst do „sprzedania" graczom w przystępnej formie wielu historycznych faktów, informacji dotyczących życia codziennego w ówczesnej epoce i zwyczajów panujących na dworze Króla Słońce.**

Gra wyróżniała się również fenomenalną jak na tamte czasy renderowaną grafiką, pozwalając przyjrzeć się z bliska bogactwu i przepychowi oraz wielu sławnym dziełom sztuki, znajdującym się w pałacu w Wersalu. Dzięki temu stała się nie tylko „zwykłym" produktem rozrywkowym, ale również swoistą encyklopedią, multimedialnym przewodnikiem. Spory sukces kasowy zachęcił autorów do wydania w podobny sposób kolejnych tytułów - „Egypt" i „China", które już niestety do Polski nie dotarły. Za sprawą CD-Projektu mamy jednak szansę zobaczyć z niewielkim opóźnieniem kolejną grę cyklu - „Aztec". Akcja przenosi nas do roku 1517, kiedy Azteckie imperium jest u szczytu rozkwitu. Wśród wilgotnych tropikalnych lasów wznoszą się dumne kamienne budowle, sznury świątyń i piramid poświęconych prastarym bóstwom. Wcielamy się w postać młodego myśliwego Coapila, żyjącego skromnie na „przedmieściach" stolicy imperium. Nasz bohater ma jednak pecha znaleźć się w niewłaściwym miejscu o niewłaściwym czasie. Przypadkowo jest świadkiem zabójstwa wpływowego miejskiego notabla i do jego uszu trafiają szczegóły pewnej intrygi, mającej obalić miłościwie panującego króla Montezumę II. Spiskowcy ruszają w pościg za Coapilem, perfidnie obwiniając go o popełnienie zbrodni. Ścigany gracz musi teraz udaremnić zdradę, uratować uwięzionych najbliższych i oczyścić się z zarzutów, co wcale nie będzie proste biorąc pod uwagę fakt, że niewiele osób zechce mu pomóc. „Aztec" jest bodajże ostatnią grą ze stajni Cryo wykorzystującą tradycyjny engine graficzny Omni. Każda z lokacji jest tu starannie wyrenderowana, myszką można kierować widokiem z perspektywy pierwszej osoby (tak jak ruchami głowy). Do tego dochodzą jak zawsze niezłe filmy i sugestywne udźwiękowienie. Autorzy obiecują 50 postaci z dokładną animacją mimiki twarzy przy dialogach oraz prawie 30 godzin grania, rozwiązywania zagadek i używania przedmiotów. I to PL! **PIOTRES**

**„TA GRA TO MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA HISTORII, ŻYCIA I KULTURY AZTEKÓW. DWA W JEDNYM?"**



# WEHIKUŁ CZASU

**Ach, mieć wehikuł czasu... Zawsze można spowodować jakiś drobny paradoksik.**



Chyba ma ktoś problemy z interpretacją.



Nieco wyrośnięty ten delikwent.



## KOLEJNE W DRODZE

Można odnieść wrażenie, że firma Cryo postanowiła wręcz zasypać nas w najbliższym czasie grami przygodowymi. „Time Machine" otwiera nowy cykl nazwany zbiorczo Cryo Legends, pod którego banderą otrzymamy aż cztery produkty oparte na tym samym sposobie tworzenia grafiki (ruchoma kamera w renderowanych lokacjach, w które wmontowano elementy 3D). Na początek wakacji zapowiedziano „The Odysee", grę opartą na motywach greckiej mitologii, w której spotkamy herosów i pięknych jak marzenie Hellenów. W październiku czekają nas „Kiss The Sword" oraz „The Sword of Justice". W pierwszej wcielamy się w młodzieńca kochającego wino, kobiety, śpiew i pojedynki, żyjącego w XVIII-wiecznej Wenecji. Akcja drugiej przygodówki dzieje się w mrocznej, średniowiecznej Anglii, gdzie ścierają się wierzenia pogańskie i chrześcijańskie. Opowiadając się po jednej ze stron będzie można wyruszyć na poszukiwanie Graala.

- Wydawca: **Cryo**
- Producent: **Cryo**
- Gatunek: **Przygodowa**
- Premiera: **Maj**
- Przewidywane wymagania: **PII233, 64MB RAM**
- Kontakt: **www.time-game.com**

**Podróże w czasie to fajna i inspirująca rzecz, o czym wielokrotnie przypominali nam już twórcy filmów i pisarze książek science-fiction. Dość powiedzieć, że akcja debiutanckiej powieści Herberta George'a Wellsa, uznawanego za jednego z prekursorów tego gatunku literatury, obracała się właśnie w klimatach wędrowania po epokach i skokach z przeszłości do przyszłości. Znana z wysokiej jakości gier przygodowych francuska firma Cryo postanowiła sięgnąć po ten motyw w swej najnowszej produkcji. Dodatkowo - uhonorowała Wellsa, nazywając jego imieniem swego głównego bohatera (ciekawe, czy wiedząc o tym przewraca się w grobie ze zgrozy?).**

„Wehikuł Czasu" ma ukazać się już na dniach. Jego pełną lokalizacją zajmie się niezawodny CD- Projekt. Gra opowiada historię naukowca, któremu udało się skonstruować rzeczoną maszynę. Niestety, przy pierwszym użyciu coś się zepsuło i bohater ląduje w przyszłości - epoce 800.000 (słownie - tysięcy) lat późniejszej od własnej. Co gorsza, okazuje się, że trafia do świata pod wieloma względami sprymitywizowanego, w którym ludzie żyją w koczowniczych obozach na pustyni, walcząc z ciągłymi przypływami i odpływami prądów czasowych i paradoksami, spowodowanymi zakłóceniem kontinuum czasoprzestrzennego. Teraz jaśniej - musimy rozwikłać tę zagadkę.

## „CRYO ZMIENIŁO SPOSÓB PREZENTACJI AKCJI NA WIDOK PERSPEKTYWY TRZECIEJ OSOBY. TO MAŁA REWOLUCJA!"



„Wehikuł Czasu" jest pierwszą grą przygodową Cryo, w której zarzucono tradycyjne zastosowanie engine'u Omni. Dla przypomnienia, w poprzednich („Atlantis 2", „Faust") mieliśmy do czynienia z renderowanymi lokacjami, na które patrzyliśmy z widoku perspektywy pierwszej osoby i które mogliśmy lustrować ruszając myszką (coś na kształt kręcenia głową we wszystkie strony). Miało to swój urok, nie powiem, jednak większość graczy i pism zaczęła krytykować ten system jako przestarzały. Idąc z duchem czasu Cryo zmieniło sposób prezentacji akcji na widok TPP - trzeciej osoby. Tym razem nasz milusiński (z krwi, kości i polygonów) wędruje po renderowanych tłach, wśród trójwymiarowych obiektów. Kamera podąża za nim, co jakiś czas zmieniając ustawienie, co stanowi wyraźną pozostałość po technologii Omni. Wszystkimi ruchami kierujemy dość wygodnie z klawiatury, mając dostęp do standardowych czynności (użyj, weź, porozmawiaj). Przyznam się, że pierwsze wrażenie jest zaskakująco dobre. Wioska koczowników na pustyni jest przekonywująca. Pozostaje czekać cierpliwie na premierę.

**PIOTRES**

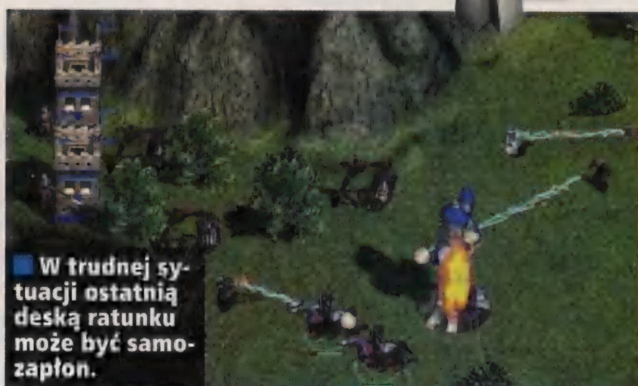
# WARLORDS BATTLECRY



## Oto ostatni bastion turowej strategii okazuje się zdrajcą.



Jak dotąd nie wiadomo, jaką rolę będą pełniły te gigantyczne grzyby.



W trudnej sytuacji ostatnią deską ratunku może być samozapłon.

- Wydawca: **Mindscape**
- Producent: **SSG**
- Gatunek: **Strategia**
- Premiera: **Czerwiec**
- Przewidywane wymagania: **P233, 32MB RAM**
- Kontakt: **www.warlordsbattlecry.com**

**Zaskakująco niedoceniana seria „Warlords". Numery od „jeden" do „trzy", dostarczające nam wielu turowych wrażeń w klimatach fantasy, koncentrowały się wokół charyzmatycznych bohaterów i niewielkich grupek ich fanatycznych zwolenników. Coś jak ja i reszta redakcji.**

W czwartej odsłonie firma SSG postanowiła w końcu zaciągnąć swoje królestwo smoków, orków i minotaurów w świat strategii czasu





rzeczywistego. Podobnie jak poprzednicy, „Battlecry" koncentruje się wokół pełnego męstwa bohatera - indywiduum dysponującego ogromnymi możliwościami. Potrafi on wywierać ogromny wpływ na znajdujące się w pobliżu jednostki i umie przekonać wątpiących do swojej sprawy. Jednak najciekawsze jest to, jak nasz bohater ciągle się rozwija.

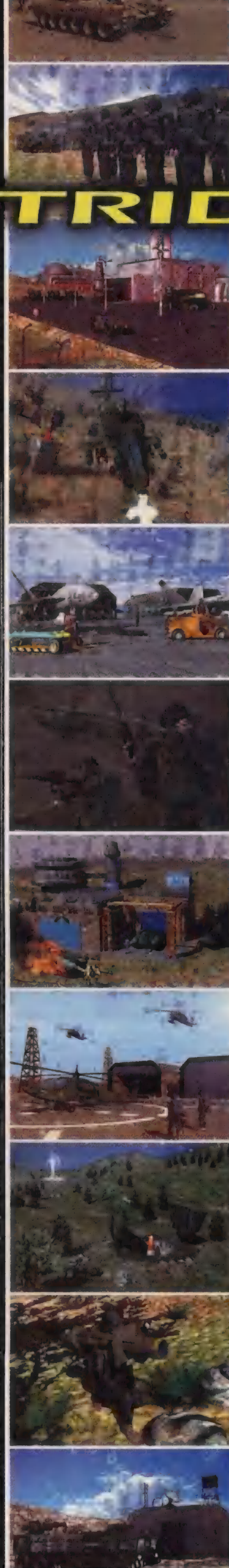
Po wybraniu rasy z całkiem typowego zestawu, włączając w to różnorodnych złowrogich ożywionych umarlaków, przechodzimy do następnej czynności. Polega ona na określeniu profesji, potem specjalności, a na koniec możemy podreperować wybrane umiejętności (walka, zdrowie itd.) ze specjalnej puli punktów. System zarządzania surowcami został rozwinięty o opcje Handlu i Dyplomacji - surowce możemy zarówno sprzedawać, jak i wymieniać, celem zbilansowania swoich zasobów. Odpowiednie zapasy surowców okażą się nieocenione, gdyż w grze pojawia się całe mnóstwo rozmaitych struktur i wynalazków. Jest to bodajże najmniej oryginalny aspekt, wyraźnie zaczerpnięty z „Warcrafta II" - ale co tam, przecież nie można mieć wszystkiego.

Walka to typowa zabawa w klikanie i wskazywanie, ale sprawny system zarządzania formacjami pozwala dokonywać szybkich zmian taktyki w ogniu walki. Nie powinno dojść więc do sytuacji, kiedy łucznicy wpadają na oddział ogrów i w panice gmerają w kołczanach, podczas gdy bestie rozbijają im głowy swoimi maczugami... Ścieżka kampanii szybko rozwidla się, pozwalając iść drogą dobra lub zła. Ogromną rolę odgrywa też księga zaklęć. Dostatek indywidualnych misji, losowy generator map, wieloosobowe potyczki, prosty w użyciu edytor leveli... ta lista ciągnie się bez końca. Oni wiedzą jak to robić! **MATTHEW PIERCE**

### O OBROTACH SFER

Utrata postaci w walce nie stanowi wielkiej tragedii, gdyż zawsze możemy zwerbować następną (chociaż będzie ona dysponowała statystykami poziomu pierwszego). Poza tym korzyści płynące z wysłania naszego bohatera w ogień walki zdecydowanie przeważają nad pozostawieniem go w obozie, gdzie będzie po prostu pluł i drapał. Oprócz tego, że nasz gieroj to prawdziwy twardziel potrafiący rozbić w puch całe armie przeciwnika, to prezentuje się naprawdę nieźle. Zadbano o jego urodę...




Gra do nabycia w sklepach oraz wysyłkowo w LK Avalon, skr. poczt 66, 35-959 Rzeszów 2, tel. (17) 856 99 12, email: office@lkavalon.com


Już w sklepach!
TRIDONIS
www.tridonis.com











# THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

Jako pierwsi odkrywamy najściślej strzeżony projekt firmy Bethesda Softworks.



Engine sprawuje się świetnie w otwartych przestrzeniach.

## STARE DZIEJE

Historia serii „Elder Scrolls" sięga zamierzchłych czasów procesorów 486 i zawrotnych wielkości 8 MB pamięci RAM. „Arena" ukazała się w 1994 roku, wzbudzając ogólną sensację złożoności świata, zaawansowaną grafiką, dużą dowolnością rozgrywki oraz zdecydowanie zbyt wielką ilością niedopracowań. Te ostatnie okazały się być przekleństwem serii. W dwa lata później pojawił się „Daggerfall", RPG jeszcze lepszy i jeszcze bardziej zabugowany. Gracze ochrzcili go nawet prześmiewczo „Buggerfall", ale faktem jest, że wielokrotnie nie dało się w nim ukończyć questów. Utykało się w rogach pomieszczeń, a potwory przenikały przez ściany. Autorzy obiecują, że „Morrowind" tych mankamentów już mieć nie będzie.



Witamy w naszym magicznym hipermarkecie.

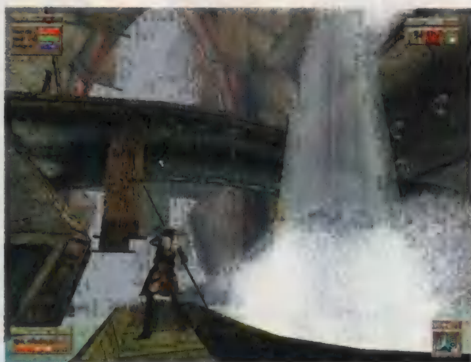
- Wydawca: **Bethesda Softworks**
- Producent: **Bethesda Softworks**
- Gatunek: **RPG**
- Premiera: **Koniec 2001**
- Przewidywane wymagania: **PII266, 64MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.elderscrolls.com**

**Seria „Elder Scrolls" autorstwa amerykańskiej firmy Bethesda Softworks jest jedną z najbardziej kontrowersyjnych w historii komputerowego RPG. Ma zarówno swych wiernych wyznawców, jak i zagorzałych przeciwników.**

Dziś, po kilkunastu miesiącach intensywnych prac, programiści z Bethesda oficjalnie potwierdzili krążące od pewnego czasu po Internecie plotki. Powstaje trzecia część „Elder Scrolls".

Gra nosząca podtytuł „Morrowind" ma ukazać się najwcześniej pod koniec 2001 roku, jednak jak zapewniają autorzy, sam engine graficzny jest już na ukończeniu. Przez pozostały czas zespół zajmie się wymyślaniem niezliczonej ilości subqestów, rozwijaniem i upiększaniem świata, oraz, a może przede wszystkim, usuwaniem wszelkiego rodzaju bugów, które są nieuniknione przy tak gigantycznym przedsięwzięciu. Ogólne założenia gry pozostają bez zmian. Główny projektant w Bethesda, Todd Howard, charakteryzuje je w ten sposób: „Tworzymy maksymalnie rozbudowany i zaawansowany świat oraz dajemy graczom pełną swobodę działań". Celem autorów jest stworzenie najlepszego RPG dla pojedynczego gracza. Świat Tamriel będzie jak zawsze porażał rozmachem kreacji. To, co pokazano już w „Daggerfall" - dziesiątki zaludnionych miast i osad, kilkanaście krain, a każda zróżnicowana pod względem ukształtowania terenu, roślinności, zamieszkujących ją ludzi i stworów - w „Morrowind" ulegnie dalszemu rozwinięciu. Każdy mieszkaniec istnieje tu własnym życiem, a nasz bohater jest tylko niewielkim trybikiem w wielkiej społecznej machinie. Gracz na początku określa jedynie podstawowe preferencje dotyczące cech swojej postaci. Reszta statystyk, klasowa przynależność czy profesja oraz zbiór specyficznych zdolności będzie już zależało od tego, jak oddziałujemy na świat gry i jak świat gry oddziaływał będzie na nas. „Jeśli zaleziesz komuś za skórę, naśle na Ciebie płatnych zabójców. Jeśli skutecznie obronisz się przed ich atakami, zamiast Cię likwidować, postarają się zwerbować Ciebie do swej grupy. Zostań magiem, złodziejem, bohaterem lub zwykłym szarym obywatelem" - mówi Todd.

**„BARDZO AMBITNYM CELEM AUTORÓW JEST STWORZENIE NAJLEPSZEGO RPG DLA POJEDYNCZEGO GRACZA"**



Gra będzie funkcjonować w trójwymiarowym engine graficznym, a wszystkie postaci przygotowano w systemie animacji szkieletowej. Będziemy niecierpliwie czekać na wszelkie wieści dotyczące „Morrowind". **PIOTRES**

# RECENZJE

Majowo, wiosennie i... giercowniczo. Poza dwoma pierwszymi cechami, pozostałe pory roku wyglądają podobnie. I chwała Wam za to! Mamy dla Was dzisiaj: „Need For Speed: Porsche 2000" (Krzychoo wpadł w prawdziwy zachwyt!), niesamowitego „Thiefa 2" (Jagd zapomniał o swoich strategicznych korzeniach), odkrywamy uroki „C&C: Firestorm" i wreszcie, prawdziwy smakołyk na koniec. „Shogun: Total War PL"! Ta ostatnia gra już teraz predestynuje do miana Strategii Roku! Niech Bushido Was prowadzi!

## MOŻESZ BYĆ PEWIEN...

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%.
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

## JAK OCENIAMY

**0-25% PONIŻEJ KRYTYKI**
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

**26-35% AMATORSZCZYZNA**
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.). W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

**36-50% PRZECIĘTNA**
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak, jeżeli komuś to nie przeszkadza...

**51-69% NIEZŁA**
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

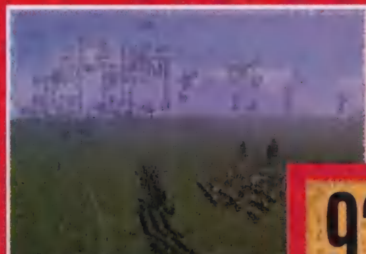
**70-75% DOBRA**
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

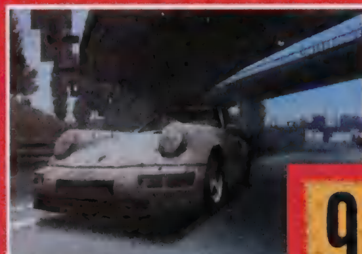
**76-85% BARDZO DOBRA**
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

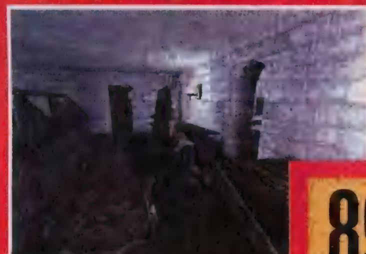
**85-90% ŚWIETNA**
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

**91-100% REWELACJA!**
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

# WYRÓŻNIENIA REDAKCJI


SHOGUN: TOTAL WAR PL 92

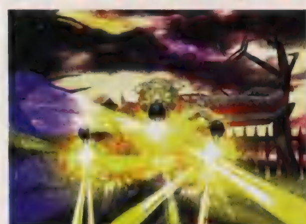

NFS: PORSCHE 2000 91

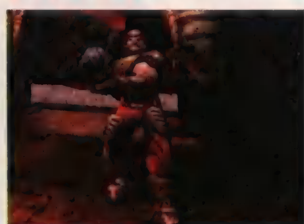

THIEF II: THE METAL AGE 89


C&C TS: FIRESTORM 89

## HITY OSTATNICH TYGODNI

*Obecnie na polskich półkach sklepowych znajdują się gry, które redakcja GK poleca.*


FINAL FANTASY VIII
(GK 2/2000 92%)


QUAKE III ARENA
(GK 1/2000 95%)


TOMB RAIDER IV
(GK 1/2000 94%)

## PISZĄ DLA WAS

**Jagd** (Romek Wawrzyniak) – fan gier strategicznych, redakcyjny człowiek-orkiestra.

**Piotres** (Piotr Stasiak) – dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!

**Krzychoo** (Krzysztof Kiełmiński) – skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.

**gRoovy** (Patryk Leszczyński) – najmłodszy w redakcji stażem i wiekiem, oddany fan Quake'a i innych FPP.

**Baron Jack** (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł.

**HOT** (Przemysław Gorący) – Nałogowy mąciciel i maniak pci przeciwnej (do swojej).

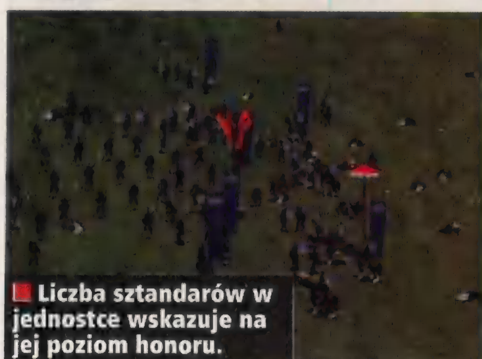
**Szycha** (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.

**Bartek** (Bartosz Nuckowski) – fachowa siła w dziedzinie gier sportowych oraz wszelkich innych, byle dobrych.

# SHOGUN: TOTAL WAR PL



**„I dlatego zwycięstwo w wojnie nigdy nie jest takie samo, ale ciągle zmienia formę." - Sun Tzu, „The Art of War". Wygląda na to, że ktoś wziął sobie to do serca.**



Liczba sztandarów w jednostce wskazuje na jej poziom honoru.




Śmiały atak to połowa sukcesu.

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Creative Assembly**
- Premiera: **Maj**
- Cena: **109.00**
- Dystrybucja: **IPS CG**
- Strona WWW: **www.totalwar.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

**Około dwóch tysięcy lat temu, pewien wojownik-filozof usiadł sobie pod drzewem i gryząc końcówkę gęsiego pióra przystąpił do pisania. Książka, która w ten sposób się narodziła nosi tytuł „The Art of War", a medytacje Sun Tzu stały się podstawą militarnej teorii.**

Tysiąc pięćset lat później, zawarta w tej księdze mądrość została w brutalny sposób wykorzystana w Japonii, gdzie rywalizujący ze sobą Daimyo toczyli zażartą walkę o tytuł Shoguna. Do boju ruszyły armie. Wojownicy ninja ukradkiem przemykali się korytarzami władzy. Po raz pierwszy na polach bitew Krainy Wschodzącego Słońca usłyszano odgłosy strzałów z broni palnej. Wybuchła totalna wojna przybierająca najróżniejsze formy. Pięćset lat później, pewien zespół projektantów gier komputerowych postanowił przenieść rzeczoną wojnę na ekrany pecetów. Chciał zawrzeć całe spektrum konfliktu zbrojnego w jednej grze, która ocieka słowami Sun Tzu oraz brutalną świetnością okresu Sengoku.

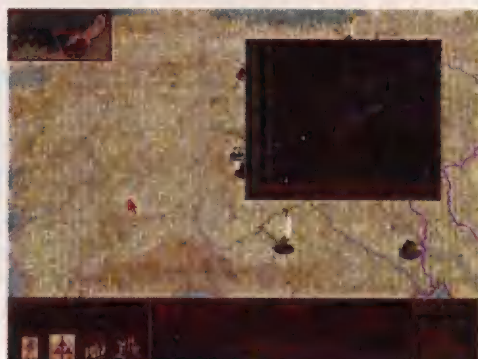


Następnie rzucili ją na żer pewnemu biednemu recenzentowi, który na czterech stronach musi jakimś cudem wyjaśnić, jak to wszystko funkcjonuje. I gdzie tu sprawiedliwość.

*„Całe spektrum konfliktu zbrojnego w jednej grze"*

Jedno trzeba sobie uświadomić już na samym początku. Jest to gra o takim rozmachu, że wszyscy inni producenci mogą nabawić się nie lada kompleksów. Jest to gra, która dowodzi, że nie istnieje coś takiego jak przerost ambicji... a jedynie, że niektórym ludziom brakuje po prostu talentu. Jest to gra, która jest po prostu świetna. Jest to również gra, o której trudno pisać nie odbiegając od tematu, więc nie obejdzie się bez różnego rodzaju dygresji.

Chociaż oferuje kilka opcji rozgrywki, głównym elementem „Shogun: Total War" jest tryb kampanii. Gracz wciela się w postać jednego z siedmiu Daimyo żyjących we wspomnianym na początku burzliwym okresie. W sekcji strategicznej musimy zarządzać naszymi ziemiami w sposób przypominający turową grę strategiczną. Korzystając z ograniczonych za-

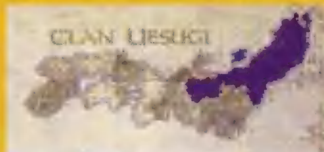




Ta sama formacja może zostać zastosowana w stosunku do całej armii, co ułatwia szybkie przemieszczanie się.

## JAK ZOSTAĆ DAIMYO

W trybie kampanii, musimy najpierw wybrać jednego z siedmiu generałów, w którego postać się wcielimy. Ponieważ „Shogun" oparty jest na realistycznym modelu Japonii, nie możemy liczyć na precyzyjne wyważenie ich możliwości. Niektórzy dysponują lepszą ziemią i są sprawniejsi taktycznie. Oznacza to, że zamiast wybierać poziom trudności, wybieramy po prostu odpowiedniego Daimyo. Wojna nie jest sprawiedliwa i wygranie z silniejszymi może dać prawdziwą satysfakcję. Oto pięciu z dostępnych dowódców:




### UESUGI
Posiadłości Uesugi leżą na północnym-wschodzie Japonii i są ogromnymi połaciami żyznej ziemi. Większość tego terenu jest trudna do obrony. Pomóc może dostęp do dobrych oddziałów.




### SHIMAZU
Pomimo marnej jakości ziem Shimazu, otaczające je góry dają obrońcom wyraźną przewagę. Poza tym to tam jako pierwsi pojawiają się Portugalczycy, zapewniając też przewagę technologiczną.




### ODA
Niezwykle agresywny Oda rezyduje w samym środku swojego terytorium. Specjalizuje się w zmasowanych atakach Ashigaru wspomaganych przez Warrior Monks. Okropieństwo.




### MORI
Mori rezydują na północnym wybrzeżu. Dysponując marnej jakości ziemią, klan Mori czerpie siłę z religii. Zazwyczaj obstają przy buddyzmie odrzucając ofertę sprzedaży broni palnej.




### TAKEDA
Klan Takeda jest potężny i jego specjalnością jest niszcząca wszystko ciężka kawaleria. Główną wadą ziem Takeda jest to, że są podzielone. Konieczne jest więc utrzymywaniet portów.

sobów, musimy wznosić budowle, usprawniać produkcję i werbować żołnierzy i agentów. Pozyskana armia rusza następnie w drogę, aby pokonać przeciwnika (lub samemu zostać pokonanym). Takie jest życie aspirującego Shoguna.



Oczywiście z wszystkim tym mamy do czynienia w każdym klonie „Cywilizacji". Tym, co odróżnia od nich „Shoguna" jest fakt, że w momencie rozpoczęcia bitwy, przełączamy się w widok 3D i walka odbywa się w czasie rzeczywistym. Następnie rezultaty potyczki nanoszone są na ogólną mapę i gra toczy się dalej. I to w zasadzie wszystko. Ale tylko w zasadzie.

Chociaż jest to ciekawy pomysł, to wcale nie wydaje się tak rewolucyjny. Nie od dziś przecież gry w pełni turowe potrafią przełączać się na ekrany rozstrzygania bitew - wystarczy popatrzeć na przypominające „X-COM" bitwy w „Age Of Wonders". Z drugiej strony, chociaż zintegrowane bitwy w czasie rzeczywistym są stosunkową rzadkością, to jednak od czasu do czasu mamy z nimi do czynienia. Dlaczego więc „Shogun: Total War" jest tak wyjątkowy? „Zwycięstwo jest w nas, porażka w przeciwniku." - Sun Tzu. „Shogun: Total War" to pierwsza gra, w której wszystko działa bezbłędnie. Chociaż „Braveheart" spotkał się początkowo z przychylnym przyjęciem, to jednak z biegiem czasu okazało się, że prześladuje go wiele niemal nierozwiązywalnych problemów - od niejasnych bitew do zbyt skomplikowanego modelu ekonomicznego, przez co zamiast zwartej syntezy powstała nazbyt rozbudowana i niemożliwa do ogarnięcia meta-gra. Z kolei „Shogun" pozbawiony jest zupełnie niepotrzebnej tkanki tłuszczowej - wszystko tu ma swój cel. Pierwszym osiągnięciem, z którym mogliście zapoznać się dzięki zamieszczonej na naszym





CD wersji demo, to doskonale zaprezentowane bitwy w czasie rzeczywistym. To pierwsza gra, w której bitwie biorą udział jednocześnie tysiące żołnierzy. Oczywiście sprawowanie nad nimi kontroli za pośrednictwem tradycyjnego interfejsu „Command & Conquer" mogłoby każdego doprowadzić do rozstroju nerwowego. Zamiast tego wojownicy pogrupowani są w podzielone na typy jednostki, które można organizować i reorganizować jednym kliknięciem. Po raz pierwszy też formacje bojowe są czymś więcej niż dekoracją. Jeżeli któraś jednostka maszeruje pod ciężkim ostrzałem ze strony łuczników, to rozluźnienie szyków może oszczędzić życie wielu wojownikom. Kiedy natomiast chcemy przystąpić do walki wręcz, należy zewrzeć szyki celem zwiększenia morale lub ustawić się w klin, co pozwoli szybko przełamać linię przeciwnika. Szybko też możemy wydawać rozkazy taktyczne, nakazując jednostkom bronić się, kontynuować szturm lub wdać się w potyczkę z nacierającym wrogiem. Jak można się spodziewać po współczesnej grze, wśród wojsk dochodzi do interakcji przypominającej grę w papier-nożyce-kamień, co wymaga odpowiedniego przydzielania zadań poszczególnym rodzajom wojsk. Na przykład samuraje uzbrojeni w długie włócznie Yari lepiej poradzą sobie z szarżą kawalerii niż zbrojni w krótkie miecze łucznicy. Jeżeli jednak samuraje spróbują zaatakować łuczników, to jeszcze zanim zbliżą się na dystans pozwalający na skuteczną walkę, będą przypominali jeże. Duża różnorodność doborowych jednostek, jak na przykład Warrior Monks czy uzbrojeni w ciężkie oburęczne miecze No-Dachi samuraje jeszcze bardziej komplikują sprawy.

Jak zauważył już Sun Tzu, ukształtowanie terenu jest co najmniej tak samo ważne jak skład armii. Sceneria w grze prezentowana jest z uwzględnieniem wszystkich nierówności terenu, co pozwala określić jej walory taktyczne. Atakujący z górki wojownicy osiągną lepsze rezultaty niż ich żmudnie wspinający się bracia.

## OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Shogun: Total War", będzie działać na Twoim PC.

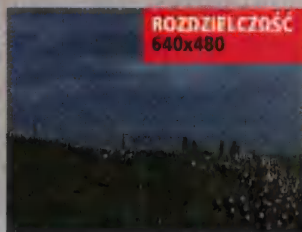
■ Komputer Testowy: **P233, 32MB RAM, brak karty 3D**



ROZDZIELCZOŚĆ 400x300

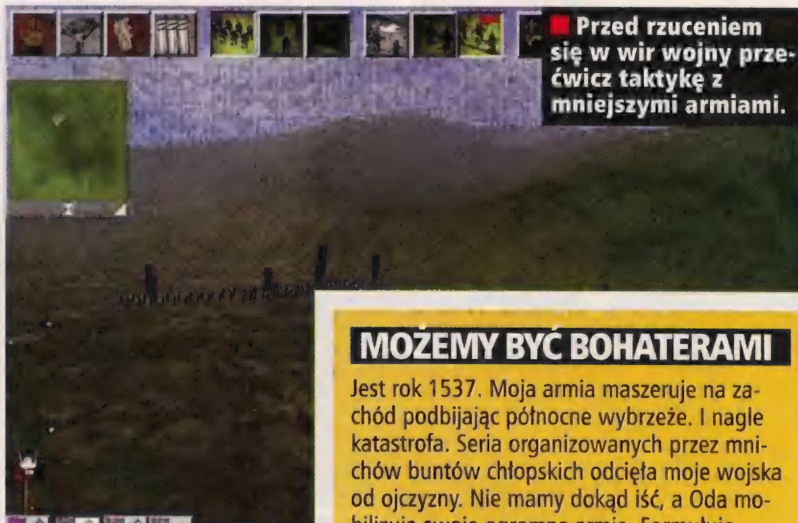
**Werdykt: Wygląda nieźle - tryb software'owy sprawuje się dobrze. Przy niewielkich bitwach nie ma przestojów.**

■ Komputer Testowy: **PII 266, 64MB RAM, Voodoo 1 (4MB)**



ROZDZIELCZOŚĆ 640x480

**Werdykt: Karta 3D umożliwia stosowanie ruchomej kamery, chociaż wielkie bitwy mogą być nieco ospałe.**



■ **Przed rzuceniem się w wir wojny przećwicz taktykę z mniejszymi armiami.**

Strzelający z wyżej położonych stanowisk łucznicy będą mogli zdziesiątkować uwięzionych w dolinach przeciwników. Rozmieszczenie oddziałów w lesie pozwoli ukryć ich przed okiem wroga i przygotować nieoczekiwany atak. Należy również brać pod uwagę zmiany pogody, kiedy nagła ulewa może ograniczyć skuteczność ostrzału z łuków, a zimowe śnieżyce zmienią życie każdego wojownika w piekło. Na koniec, morale żołnierzy jest o wiele ważniejsze niż w dotychczasowych strategicznych grach akcji - równie ważne jak zdrowie żołnierzy, o czym wkrótce przekona się każdy aspirujący Daimyo. W przypadku zaskoczenia, ataku z flanki lub stanięcia wobec znacznie przeważających sił wroga, jednostka może odmówić walki i rzucić się do panicznej ucieczki na tyły, gdzie zamiast włóczni przeciwników czekają miski ciepłego ryżu. A taka panika może rozszerzyć się jak pożar - dobrze przygotowany atak może rzucić na kolana przeciwną armię, przemieniając natarcie w klęskę, kiedy to tchórzliwi Ashigaru stratują swoich bardziej zdyscyplinowanych i karniejszych pobratymców, osłabiając ich ducha walki. Obcięcie głowy głównodowodzącemu przeciwnej armii również może zdziałać cuda, jeżeli chodzi o osłabienie morale.

Cóż więc z tego wszystkiego wynika? Po pierwsze, oznacza to, że „Shogun" nie przypomina żadnej innej strategii czasu rzeczywistego. Żadnych szturmów jednostek pancernych, żadnego żmudnego konstruowania i tym podobnych nieprzyjemności. Co więcej, jest to pierwszy RTS, w którym mają zastosowanie rzeczywiste zasady taktyczne, zamiast uproszczonych i spreparowanych na potrzeby gry. Jeżeli gracz przeczyta „The Art Of War" i wykorzysta zawarte tam mądrości, to z pewnością wygra.

Jednak jest to nieco sterylne doświadczenie. Ponieważ najważniejsze są sformalizowane,

## MOŻEMY BYĆ BOHATERAMI

Jest rok 1537. Moja armia maszeruje na zachód podbijając północne wybrzeże. I nagle katastrofa. Seria organizowanych przez mnichów buntów chłopskich odcięła moje wojska od ojczyzny. Nie mamy dokąd iść, a Oda mobilizują swoje ogromne armie. Formułuję plan: wykorzystując zalesione wzgórza, armia spróbuje utrzymać się na tyle długo, by zbudować port, który pozwoli ściągnąć posiłki.



■ **Podczas gdy łucznicy zasypywali wroga gradem strzał, doborowe oddziały No-Dachi ukryły się w lesie czekając, aż wróg odsłoni flankę.**

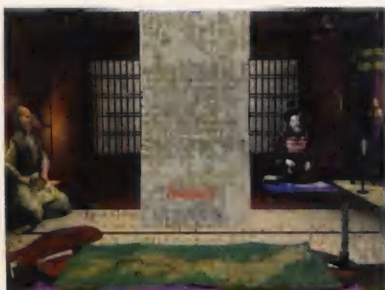


■ **We właściwym momencie przypuszczają atak. Koncentrując się na słabych szeregach Ashigaru, szybko są w stanie wywołać ogólną panikę.**





■ **Sytuacja pogarszała się z każdym dniem.**





Po rozbiciem wroga należy wybić go co do nogi. Naprawdę warto.

## ZAMIERZAMY CIĘ ZABIĆ



Skrytobójstwa, co z pewnością ucieszy miłośników amerykańskich filmów klasy B, są istotnym elementem taktycznym. Konieczne jest wysyłanie przed rozpoczęciem kampanii emisariuszy i Shinobi, którzy odkryją stan armii przeciwnika. Ci pierwsi mogą również proponować traktaty, które - zupełnie jak w rzeczywistości - często nie warte są papieru, na jakim zostały spisane. Jeżeli sprawy zaczną przybierać niekorzystny obrót, konieczne może okazać się skorzystanie ze skrytobójców, którzy mogą wyeliminować niewygodnych generałów i agentów. A Gejsze? Khem...

niemal rytualistyczne bitwy - chyba, że gra się przeciwko innemu ludzkiemu megalomaniakowi - brak perspektywy w tych konfliktach oznacza, że brakuje im człowieczeństwa. Nawet odtwarzanie historycznych bitew nie jest w stanie tego zniwelować.

Oczywiście geniusz „Shoguna" polega na tym, że gra zapewnia emocjonalny kontekst każdego morderczego starcia. W tym czasie wielu twórców RTS-ów poświęciło wiele chwil na drapanie się po głowach i zastanawianie się, jak tchnąć w ich fabuły więcej ducha. Tymczasem „Shogun" pokazuje, że wystarczy jedynie prawdziwie interaktywna historia.

W innych grach dowiadujemy się, że nasze wojska mają ariergardę, której zadaniem jest opóźnienie marszu wrogiej armii. „Shogun" pozwala samemu dojść do tego wniosku. W innych grach zostajemy postawieni przed faktem, że szpiedzy donoszą o zmasowaniu wojsk przeciwnika w zapalnym regionie. W „Shogunie" samodzielnie wysyłamy naszych Shinobi (szpiegów) i sami się o tym dowiadujemy. Jest to gra, w której heroiczne i tragiczne momenty żyją swoim życiem - będziemy do znudzenia opowiadać o nich przyjaciołom.

Integracja zaawansowanej strategii i lokalnych konfliktów ma jeszcze jeden skutek. Podobnie jak tryb deathmatch umożliwia ponowne rozgrywanie leveli strzelanek FPP, strategiczne implikacje konfliktu sprawiają, że chętnie wracamy na znany już teren. Każda prowincja ma swoją własną mapę bitewną, co oznacza, że dokładnie poznajemy świat gry i staramy się tak manewrować naszymi wojskami, aby rozgrywać bitwy w ulubionych miejscach, lub też z dala od miejsc, gdzie trudniej będzie odnieść zwycięstwo.

Nie byłbym zdziwiony, gdyby za jakiś czas okazało się, że „Shogun: Total War" jest najważniejszym RTS-em od czasów „Dune 2". Na razie jednak poprzestańmy na wyobrażaniu sobie, że wsiadamy do wehikułu czasu i przenosimy się w czasy Sun Tzu. Podobnie jak „The Art Of War" jest podstawowym tekstem na temat prowadzenia konfliktów zbrojnych, tak „Shogun: Total War" to nowy podręcznik komputerowej strategii. Warto dokładnie się z nim zapoznać. Tym bardziej, że na naszym rodzimym podwórku zajmie się nim, z wrodzoną precyzją, firma IPS CG. Właśnie kończone są prace nad pełną lokalizacją. Jak z powyższego wynika nie tylko warstwa tekstowa, ale i sample przejdą poważną metamorfozę (podobnie będzie rzecz jasna z instrukcją). Wśród osób użyczających „Shogunowi" swoich głosów znajdą się między innymi panowie Jacek Kawalec i Roch Siemianowski, doskonale znani z „małego ekranu". Wszystko wskazuje na to, że do sake podadzą bigos!

***„«Cywilizacja» ukierunkowana na aspekt militarny rozrywki"***

**KIERON GILLEN & JAGD52**





Należy unikać walki w prowincjach z dużą ilością mostów.

**Za:** Ogromny rozmach i realizm strategiczny, dowodzenie tysiącami żołnierzy!

**Przeciw:** Tylko dla fanów strategii.

*Wojna na niespotykaną dotąd skalę. Przyjrzyjcie się tytułom. To „Totalna Wojna".*

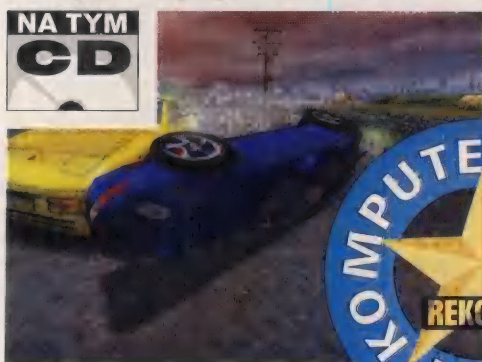
**WERDYKT** 92%

**ALTERNATYWNE** Age Of Empires II 84% Braveheart 86%

# NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

**Z pewnością Ferdynandowi Porsche nawet się nie śniło, że w roku 2000 powstanie gra komputerowa poświęcona jego dziełu...**

NA TYM CD










Te statyczne screeny nie oddadzą nawet części radochy!

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Electronic Arts**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **109.00**
- Dystrybucja: **IPS CG**
- Strona WWW: **www.needforspeed.com**
- Wymagania: **PII 266, 32MB RAM, 8x CD ROM, Win95/98**

**Dlaczego gra nosi podtytuł „Porsche 2000" widzimy już w intrze: noc, ciemna hala... Wchodzi człowiek z latarką. Snop światła odsłania kurtynę ciemności, z której wyłaniają się przepiękne, uśpione maszyny. Człowiek z latarką otwiera drzwi jednej z nich, przekręca kluczyk w stacyjce i z piskiem opon wypada autem z hangaru...**

Pierwsza część „Need For Speed" pojawiła się 1995 roku wywołując wielkie poruszenie w branży gier komputerowych. Takiej grafiki, jakości i realizmu nigdy wcześniej nie uświadczono, a gra wyprzedzała całą konkurencję co najmniej o rok. O wspaniałości pierwszej „NFS" świadczy fakt, że gram w nią do dzisiaj i wciąż mi się nie

***„Jeśli nigdy nie słyszałeś rasowego brzmienia silnika 911, kup tę grę!"***

znudziła. Dwa lata po jedynce wydano jej kontynuację. Gra niestety straciła cały urok i klimat. Grafika była wprawdzie wspaniała, a ilość tras i samochodów w pełni wystarczająca, lecz jednak wielkie wymagania sprzętowe i wiele niedopracowanych szczegółów spowodowały, że „NFS II" nie powtórzyła sukcesu poprzedniczki. Części trzecia i czwarta były bardziej dopracowane. Nie tworzyły jednak tego wspaniałego klimatu, który znaliśmy z jedynki. „Porsche 2000" łączy natomiast wszystkie najlepsze cechy poprzedniczek - piękną grafikę części III i IV z grywalnością i klimatem jedynki.

W przeciwieństwie do części II, III i IV, „P2000" oferuje trasy otwarte. Oznacza to, że podczas wyścigu nie robimy okrążenia i nie jeździmy w kółko wciąż po tym samym terenie, lecz początek i koniec trasy są w zupełnie różnych, odległych od siebie miejscach. Odcinki te są długie i dojechanie do mety zajmuje troszkę czasu - zupełnie jak w pierwszym „NFS". Dla mnie jest to wielki plus, ponieważ robienie mniej lub bardziej skomplikowanych okrążeń kaleczyło w pewnym stopniu realizm. Poza tym odległości były krótkie, a o czasie wyścigu nie decydowała długość trasy, lecz ilość okrążeń. W „P2000" nie uświadczymy także tras „kosmicznych" - prawie wszystkie są bowiem umieszczone w „normalnym", „prawdziwym" świecie: w lasach, nad morzem, w mieście. Nie jeździmy po opuszczo-




Odrobina wiedzy ukryta wśród setek ustawień.







**Dopracowanie graficzne ostatniego członka chlubnej serii może budzić tylko uznanie. No i zachwyt!**



nych kopalniach, futurystycznych autostradach i temu podobnych ustrojstwach. I chwała Bogu! Kolejną ciekawostką dotyczącą tras jest fakt, iż występują w nich skrzyżowania, rozwidlenia, wiadukty, itp. Oznacza to, że jadąc od startu do mety nie musimy trzymać się określonego kursu. Jeśli mamy ochotę, możemy skręcić na którymś ze skrzyżowań, zboczyć na autostradę czy spróbować dojechać do końca jakimś skrótem. Ci z Was, którzy grali w „Test Drive 3" wiedzą o czym mówię - w „PU" panuje dużo większa swoboda jazdy w porównaniu z wcześniejszymi wersjami.

Asortyment pojazdów, jakimi dysponujemy jest naprawdę imponujący. Co prawda, są to pojazdy tylko jednej marki, to poszczególnych modeli jest jednak bardzo wiele. Do naszej dyspozycji oddano bowiem prawie wszystkie modele Porsche, jakie wyprodukowano od początku istnienia firmy. Oczywiście nie wszystkie dostępne są

***„Każdy z modeli zachowuje się bardzo realistycznie, w charakterystyczny dla siebie sposób"***

od razu. W miarę wygrywania kolejnych wyścigów i odnoszenia sukcesów odblokowywane są kolejne maszyny. Na pierwszy ogień wybrałem model 356 z lat 50., z silnikiem 1100(!). Pojeździłem nim trochę i zdecydowałem, że chyba jednak przesiądę się na coś lepszego. Przyspieszenie prawie dwadzieścia sekund do setki i prędkość maksymalna z trudem sięgająca 130 km/h stanowczo nie zaspokoiły mojej potrzeby prędkości. Następnie skusiłem się na model 911 z początku lat 90. Teraz prowadziło się dużo lepiej! Szybko przekroczyłem 200 km/h i jadąc wąską szosą wśród drzew, poziom adrenaliny w moim ciele gwałtownie wzrósł. Poza tymi dwiema brykami możemy zasiąść za kierownicą różnych „odmian" 911, 928, 924 i innych podobnych potworów. Patrząc na całość serii przez pryzmat „Porsche 2000" możemy stwierdzić, że w ogóle były one pozbawione realizmu. Samochody często zachowywały się dziwnie i nieprzewidywalnie. Tutaj mamy coś zupełnie innego. Każdy z modeli zachowuje się bardzo realistycznie, w charakterystyczny dla siebie sposób. I tak, jak damy na zakręcie zbyt dużo gazu „dziewięćset jedenastką", której główny ciężar jest umiejscowiony z tyłu, możemy być prawie pewni, że bez umiejętnego operowania kierownicą tył wyprzedzi przód, a my zakończymy naszą jazdę na poboczu. Co innego, gdy jedziemy 924. Ma on silnik z przodu, dzięki czemu nie jest tak trudny do opanowania jak 911 i jazda nim jest dużo bezpieczniejsza, choć mniej atrakcyjna. Podobnie ze starszymi modelami. 356 ma miękkie zawieszenie, na zakrętach przechyla się jak przeładowany Polonez, przez co bardzo łatwo tu o poślizg. W żadnej innej części „NFS" samochody nie zachowywały się w tak zróżnicowany, a jednocześnie realistyczny sposób. Ponadto wszelkie przyspieszenia zostały oddane z wielką dokładnością, odpowiadają one temu z czym mamy do czynienia podczas rzeczywistej jazdy danym modelem

Możemy na kilka różnych sposobów rozkoszować się tym produktem. Najciekawszym według mnie trybem jest ten, w którym dostajemy określoną ilość gotówki, za którą musimy kupić sobie jakąś brykę. Na początek nie dostajemy dużo - 11 tysięcy zielonych. Możemy za to sprawić sobie jedynie Porsche 356 i to w najsłabszej wersji. Jeżeli będziemy zajmować czołowe miejsca w kolejnych wyścigach, z pewnością wkrót-

## OTWARTE TRASY

W „P2000" autorzy powrócili do koncepcji tras z jedynki. Są to mianowicie odcinki otwarte. Oznacza to, że podczas wyścigu nie ścigamy się po mniej lub bardziej skomplikowanej pętli, lecz normalnej trasie, w której start i meta są umiejscowione w odległych od siebie miejscach. Trasy są dzięki temu dłuższe i potrzeba więcej czasu, aby je dobrze poznać. Uważamy, że jedną z największych wad części II, III i IV „NFS" były właśnie trasy zamknięte w pętle.



## OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „NFS: P2000", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **Celeron 400, 64MB RAM, Voodoo 3**




**Werdykt:** Mniejsze detale – płynna gra. Na pocieszenie dodam, że nawet przy najniższych detalach gra jest niesamowita.

■ Komputer Testowy: **PIII 500, 128MB RAM, Voodoo 3**




**Werdykt:** Nawet na takiej konfiguracji potrafi skakać. Na szczęście rzadko, gdy na ekranie jest dużo samochodów.





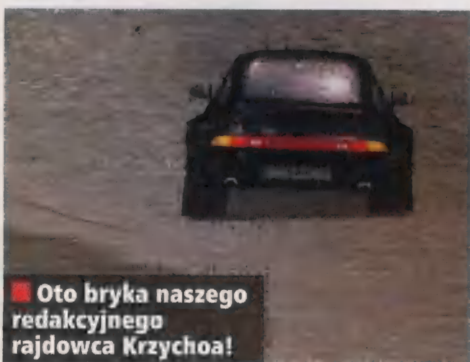


■ Nie musisz trzymać się trasy! Skóty, tunele... aż się proszą o wykorzystanie.



ce sprzedamy naszego rzęcha i kupimy coś bardziej odpowiadającego tytułowi gry. W porównaniu z poprzednimi częściami bardzo rozbudowano możliwości „opiekowania" się samochodem. Gdy go kupimy, to dopiero połowa sukcesu. Teraz, gdy znajduje się w naszym garażu, możemy go odpowiednio pomalować i pogrzebać trochę w jego mechanice. Do wyboru mamy wielki asortyment części do każdego modelu, które mogą poprawić jego zachowanie i osiągi. Wszystko to oczywiście za pieniądze. Nasz sukces w tym trybie nie polega jedynie na umiejętności prowadzenia samochodu, lecz również na rozważnym obchodzeniu się z kasą. Od tej strony „P2000" bardzo przypomina „Gran Turismo" z PSX.

Innym ciekawym trybem jest możliwość wcielenia się w kierowcę testowego Porsche. Nasza kariera zależy od tego, jak będziemy sobie radzili ze zleceniami, które dawać nam będą przełożeni. Nasze umiejętności nie będą mogły się ograniczyć tylko do zwykłej jazdy, lecz również do skutecznego opanowania rozmaitych sztuczek, typu „test łosia", zawracanie na ręcznym, wyprowadzanie z poślizgu, itp. Tryb ten jest dość trudny, lecz jednocześnie bardzo wciągający. Reszta trybów przypomina te z poprzednich części.



■ Oto bryka naszego redakcyjnego rajdowca Krzychoa!

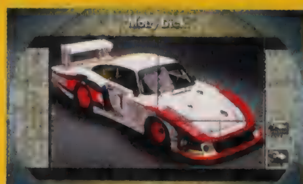
## MARZENIA...

Oto kilka modeli dostępnych w grze, o których większość z nas może jedynie pomarzyć.

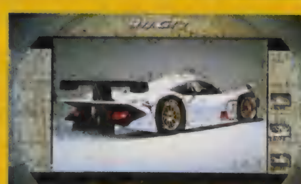


















Jak przystało na Electronic Arts oprawa gry jest wyśmienita. Poczynając od bardzo atrakcyjnego graficznie menu, poprzez obszerną encyklopedię samochodów marki Porsche, na przepięknej grafice samej gry kończąc. Jak już zdążyłem powiedzieć, trasy i ich otoczenie wyglądają bardzo realistycznie, tak jak w realnym świecie, zwłaszcza jeśli dodamy wspaniałe efekty, jak majestatyczny efekt zachodzącego słońca, czy piękno huczącego wodospadu. Momentami piękno grafiki fascynuje nas do tego stopnia, że przestajemy skupiać się na jeździe. Samochody wyglądają również bardzo realistycznie. Przy czym bardzo dokładnie zarysowano różnice w wyglądzie dostępnych modeli. Takie efekty, jak blask reflektorów czy odbijanie się otoczenia na lśniącej karoserii są czymś normalnym w serii „Need For Speed". Grze urosły niestety dość znacznie wymagania sprzętowe, potrafi ona bowiem czasem skakać na PIII 500 z akceleratorem. Dzieje się to jednak na szczęście dość rzadko. Zresztą zawsze można zmniejszyć szczegółowość grafiki, a i tak nawet przy najmniejszych detalach „NFS P2000" wygląda urzekająco. Gra oferuje oczywiście także doskonałe powtórki. Trzeba również docenić bardzo dobrą oprawę dźwiękową. Muzyka zarówno w menu, jak i podczas jazdy jest bardzo przyjemna i zrobiona profesjonalnie. Dźwięki silników to arcydzieło. Jeśli nigdy nie słyszałeś rasowego brzmienia silnika 911, kup tę grę!

***„Istnieje możliwość wcielenia się w kierowcę testowego Porsche"***

Najważniejszą cechą każdej gry jest grywalność. A w „NFS P2000" jest ona najwyższa spośród wszystkich tytułów serii. Od gry bardzo trudno jest się oderwać choćby na chwilę. O ile po godzinnym graniu w „NFS IV" miałem wielką ochotę na przerwę, to teraz potrafię grać kilka godzin non-stop i wciąż jest mi mało. **KRZYCHOO**

■ **Za:** Spory realizm, trasy, samochody i wiele innych...

■ **Przeciw:** Wymagania sprzętowe.

*Bardzo przypomina część pierwszą, dotychczas najlepszą z serii. Lecz teraz to właśnie „P2000" stała się królową!*

**WERDYKT 91%**

**ALTERNATYWNE** ■ Need For Speed III ■ Need For Speed IV

JEDNAK PO BLIŻSZYM POZNANIU „NOX" POTRAFI OCZAROWAĆ. SZCZEGÓLNIE ATRAKCYJNE SĄ EFEKTY ŚWIETLNE, JAK NA PRZYKŁAD BARWNE KULE OGNIA ROZŚWIETLAJĄCE MROCZNE ZAKAMARKI TUNELI. NAJBARDZIEJ INTERESUJĄCY JEST JEDNAK ZASTOSOWANY PRZEZ WESTWOOD EFEKT POLA WIDZENIA. (GK 3/2000 83%)

NOX™

# Konkurs GK

## DO JAKIEGO GATUNKU NALEŻY „NOX"?




FUNDATOR NAGRÓD
**IPS C.G.**
UL. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. (0-22) 642 27 66

**NAGRODY:**

- 10 GIER NOX
- ORAZ NAGRODY NIESPODZIANKI

*ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „NOX", NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 15 CZERWCA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE LIPCOWYM. POWODZENIA!*

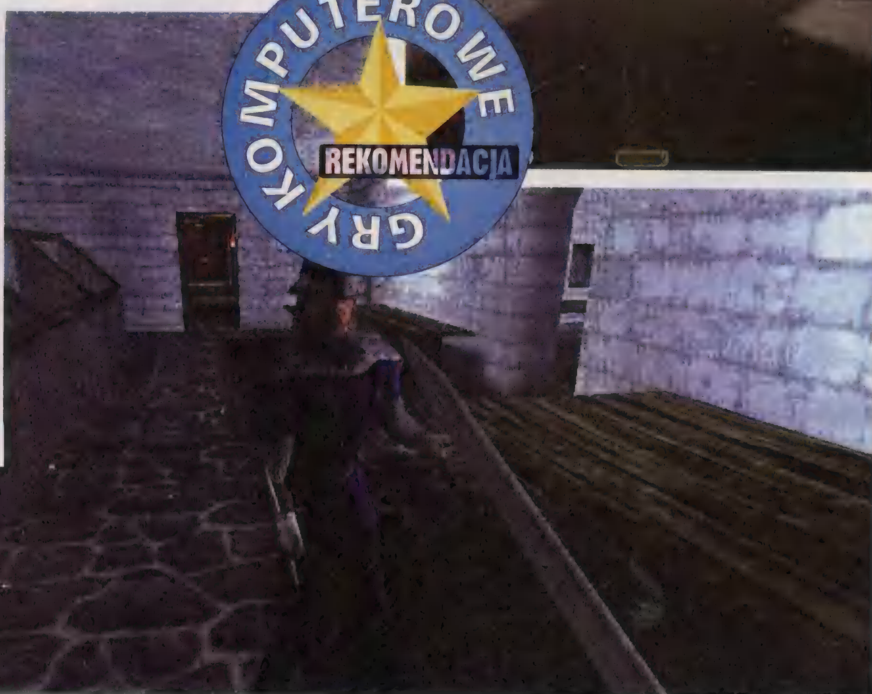
# THIEF II: THE METAL AGE

**„Cała własność to kradzież", powiedział niegdyś Karol Marks, „zostawcie jednak moją brodę w spokoju."**

Nowe elementy graficzne to atmosferyczna mgła i niebo. Nadal wszystko jest jednak dosyć ślamazarne.

GRY KOMPUTEROWE REKOMENDACJA





- Wydawca: **Eidos**
- Producent: **Looking Glass**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Mirage**
- Strona WWW: **www.lookingglass.com**
- Wymagania: **P233, 48MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, 250 MB HD**

**Kocham „Thiefa". Naprawdę kocham „Thiefa". Gdybym miał stworzyć listę moich ulubionych rzeczy, na poczesnym miejscu znalazłby się na niej doskonale znany wszystkim ubrany na czarno osobnik, tuż obok „Niebiańskich istot", „Słonecznego patrolu", silikonowych implantów i „Defendera". Po dziś dzień pluję sobie w brodę, że kiedyś tak niefrasobliwie oceniłem „Thief: The Dark Project", przyznając mu marne 90%.**

Dlatego też nieskromnie sądzę, że jestem najlepszą osobą do zrecenzowania „Thiefa II". Przygotowując się do tego odpowiedzialnego zadania przez wiele godzin rozmyślałem o tym, jak ta gra jest skonstruowana. Gdyby Naczelny zezwolił mi, chętnie zaprezentowałbym taką

*„Każdy poziom to labirynt o gigantycznych rozmiarach"*

oto (w stu procentach słuszną analizę): „fabuła „Thiefa" stanowiła szeroką dyskusję na temat batalii pomiędzy męskim i żeńskim pierwiastkiem, której kulminację stanowiło ginekofobiczne zejście do Otchłani. „Thief II" w inteligentny sposób odwraca ten konflikt". Czas jednak przejść do rzeczy. Na początku muszę podkreślić jedno - gdyby „Thief II" był jedynie cyniczną próbą zrobienia kasy na dobrym pomyśle, nie zostawiłbym na nim suchej nitki i zmieszałbym go z błotem tak, że do końca życia nie musiałby obawiać się reumatyzmu. Na szczęście nie muszę podejmować tak drastycznych kroków. Podstawy gry pozostały niezmienione. Wcielamy się w postać Garretta, cynicznego złodzieja działającego w pseudo-średniowiecznym świecie pełnym steampunkowych motywów. Chociaż początkowo gra sprawia wrażenie strzelanki FPP, to jednak wyniesione z „Quake'a" nawyki zaprowadzą gracza prosto do grobu. Zamiast bezpośredniej konfrontacji, lepsze efekty przyniesie dyskrecja i wstrzemięźliwość. Jeżeli wartownik pozostanie nieświadomy naszej obecności, wystarczy jeden precyzyjny cios w głowę, aby go ogłuszyć. Jeżeli nie będziemy kryć się w cieniu, nasi przeciwnicy szybko nas namierzą (nasz poziom ukrycia widoczny jest na ekranie). To samo stanie się, jeżeli będziemy robili zbyt dużo hałasu (różne powierzchnie mają zróżnicowane właściwości akustyczne). A jak sam tytuł wskazuje, naszym celem jest wykradanie przedmiotów, które do nas nie należą.

Cóż się zmieniło? Nic. I wszystko zarazem.

Zacznijmy od zaprojektowania poziomów; są one bardzo subtelne. Pierwszy „Thief" sprawiał czasami wrażenie, jakby autorzy wymyś-

## KTO UKRADŁ DUSZĘ?

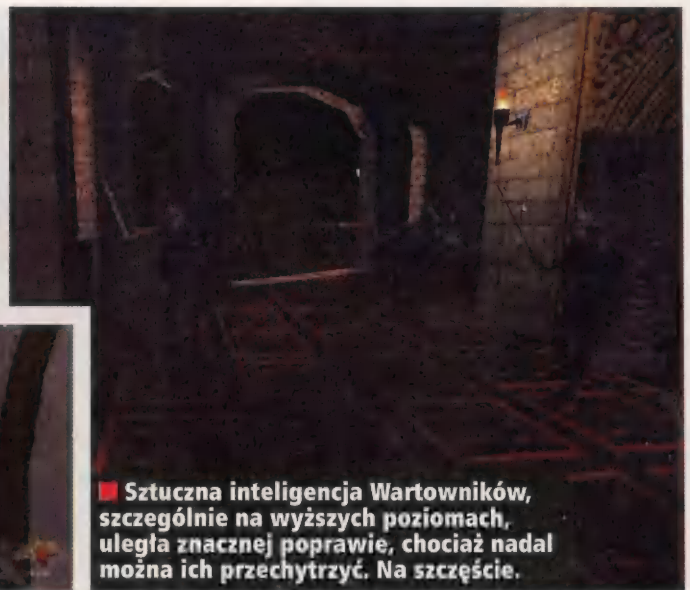
Jednym z ważniejszych dodatków jest zwiadowcza kula. Jeżeli wyrzucimy ją zza rogu, nasz widok, niemal w magiczny sposób, przełącza się na kulę, dzięki czemu możemy obserwować i podglądać Wartowników i Mechaników. Urządzenie może też ulegać uszkodzeniom, co redukuje jakość obrazu i możliwy do oglądania obszar.





Taka sceneria natychmiast przywołuje skojarzenia z przemykającym się po dachach Batmanem.





Sztuczna inteligencja Wartowników, szczególnie na wyższych poziomach, uległa znacznej poprawie, chociaż nadal można ich przechytrzyć. Na szczęście.

## POLICJANCI I ZŁODZIEJE

Nie chcę zdradzać szczegółów fabuły, ale tym razem głównymi przeciwnikami są mający fioła na punkcie technologii Mechanicy.



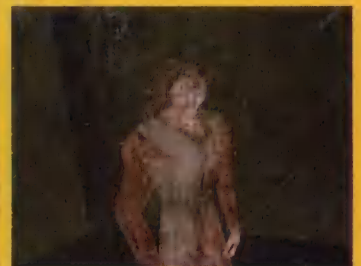
Jednymi z paskudniejszych wrogów są te uzbrojone w armaty potwory, które hałaśliwie kroczą, gotowe rozdeptać wszystko na miazgę.



Watchers wykorzystują przeniesiony z „System Shock 2" w średniowiecze system niezależnych kamer. Jeżeli zbyt długo pozostaniemy w zasięgu ich wzroku, podniosą alarm.



A oto nasi starzy przyjaciele - zombie. Chociaż pojawiają się w najbardziej dramatycznych momentach, czasami stanowią ciekawy element dekoracyjny.



A skoro mówimy już o nieboszczykach, to „Thief II" wykorzystuje doskonałą metodę rozwijania fabuły za pośrednictwem zdradzających zawiłości akcji zjaw.

lali reguły na bieżąco, nie do końca wiedząc co się sprawdzi, a co nie. Ze wszystkich poziomów pierwszej części jedynie jedna czwarta była naprawdę wspaniała, a pozostałe przeciętne, czy wręcz okropne (pamiętacie „Bonehoard"?). Jednak w „Thiefie II", mimo długotrwałych poszukiwań, nie udało znaleźć mi się kiepskiego poziomu.

Rozpościerają się w prawdziwie gotyckim majestacie, przytłaczając rozmiarami i tak pokaźne levele swojego przodka. Chociaż początkowo można by sądzić, że będzie to powodem „rozwleczenia" gry, to jednak w rzeczywistości efekt tego jest taki, że chętniej będziemy wracali na poszczególne poziomy. Teraz nie musimy zbadać każdego zakamarka, aby ukończyć dany poziom. Możemy wybierać różne trasy, a za jakiś czas spróbować znaleźć inną drogę. Pamiętacie czasy „Dooma", kiedy po ukończeniu danej sekcji otrzymywaliśmy informacje na temat tego, ile sekretów umknęło naszej uwadze? „Thief II" wykorzystuje ten sam mechanizm. Kiedy uświadomimy sobie, że koło nosa przeszło nam 1500 sztuk złota, najczęściej na nowo zarzucimy czarną pelerynę i powrócimy, aby poszukać pominiętej fortuny. Rozleglejsze poziomy mają również tę zaletę, że zwiększeniu uległa szczegółowość należących do Garretta map. Pozwala to precyzyjniej planować naszą infiltrację i eliminuje konieczność błąkania się na ślepo, mając nadzieję, że wszystko pójdzie dobrze. Jedną z bardziej znaczących zmian w „Thiefie II" jest subtelne zwiększenie roli planowania, które zaczyna dorównywać wagą samej misji. To dlatego między innymi możemy robić notatki na mapach, co z pewnością niektórzy wykorzystają do uwiecznienia swoich ulubionych mniej lub bardziej cenzuralnych haseł. Pomimo brutalnej amputacji elementów eksploracji w stylu „Tomb Raidera", jedynie podziw musi budzić bogactwo opcji, jakie firma Looking Glass potrafiła chytrze umieścić w grze, gdzie głównym elementem jest zachowanie daleko posuniętej dyskrecji. Każde zadanie (między innymi napady na banki, śledztwa w sprawach zabójstw, szpiegowanie i śledzenie podejrzanych) wnosi powiew świeżości. Wszędzie pełno miłych dla oka szczegółów, a osobliwości poszczególnych budynków potrafią znakomicie utrudnić zadanie. Niech świadczą o tym chociażby niezwykle akustyczne marmurowe posadzki w posiadłości Bankiera czy też wykorzystanie przez Mechanika arkuszy stalowej blachy jako wykładziny. Tajne przejścia. Wiele dróg wejść do budynków. Każdy poziom to prawdziwy labirynt o gigantycznych proporcjach, przewyższający pomysłowością wszystko, co do tej chwili dokonano w dziedzinie gier, może z wyjątkiem produktów konsolowych. Jedyną rzeczą, do której można się przyczepić jest to, że każdy level sprawia wrażenie, jakby został zaprojektowany przez kogoś innego, przez co nie tworzą one spójnej całości. Jakieś elementy, których nie brakuje na jednym poziomie, całkowicie znikają na innym.



Wpływy Art-deco w pełnej krasie.



## OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Thief II", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P233, 32MB RAM, Voodoo 1 (4 MB)**




**Werdykt:** Po wyłączeniu mgły i nieba, chodzi znośnie, chociaż zacina przy rozleglejszych sceneriach.

■ Komputer Testowy: **PII 266, 64MB RAM, Voodoo (8 MB)**



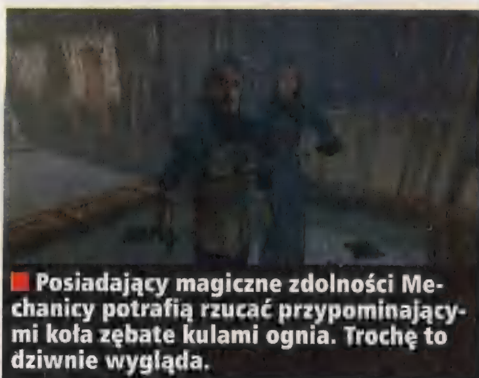

**Werdykt:** Większa rozdzielczość poprawia jego wygląd. Chodzi też lepiej, ale dalej się zacina.



■ „Zatrzymajcie tego człowieka! Takie zachowanie jest niedopuszczalne!"







■ Posiadający magiczne zdolności Mechanicy potrafią rzucać przypominającymi koła zębate kulami ognia. Trochę to dziwnie wygląda.

„Thief II" sprawia miejscami wrażenie składanki przebojów zamiast spójnego albumu. Może się czepiam, ale na tym polega moja praca.

Pod względem grafiki, pierwszy „Thief" pozostawał w tyle za konkurencją, a teraz sytuacja uległa jeszcze pogorszeniu. Nieco ociężały engine Dark - pomimo ulepszeń w postaci kolorowych świateł z „Shocka 2" i nowych efektów mgły - powoduje, że sądzimy, iż pochodzi z mroków średniowiecza, a sytuacji wcale nie poprawiają nie najlepszej jakości tekstury (szczególnie ohydnie wyglądają półki z książkami). Wszystko ratuje jednak doskonałe zaprojektowanie leveli. Liczne cienie przesłaniają część problemów, a rozmach i bogactwo szczegółów sprawiają, że miejscami „Thief" wygląda niezwykle okazale. Grając w zaciemnionym pokoju, natychmiast dostrzeżemy jego piękno.

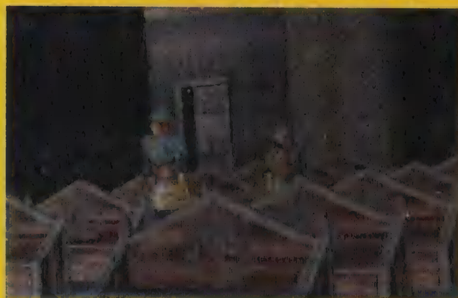
Oczywiście mocną stroną „Thiefa" zawsze był dźwięk. Krótko mówiąc, „Thief" to jedyna gra, w której zbrodnią byłoby wyciszenie brzmienia, nawet jeżeli z jakiegoś niewyjaśnionego powodu chcielibyśmy uwolnić się od odgłosów kroków czy też nawoływań wartowników.

Rewolucyjne zmiany? Mamy tu raczej do czynienia z rozwinięciem przeróżnych idei zamiast ich całkowitą przeróbką. Wady? Chyba to, że autorzy pominęli kilka istotnych elementów. Brak trybu multi-player. Wartownicy nie potrafią wchodzić na drabiny. Żadnego postępu w mechanizmach sztucznej inteligencji. Oraz coś, co dla wielu będzie największą wadą - fakt, że nadal jest to „Thief". Ale jakiż z tego zarzut? Nie mamy nic przeciwko temu, że co dwa miesiące pojawia się „Street Fighter 2" lub że jesteśmy zalewani kolejnymi wersjami „FIFY". Czyż więc mamy moralne prawo potępiać „Thiefa II" za to, ze jest doskonałym rozwinięciem zamiast czymś zupełnie nowym? Nie sądzę. „Thief II" należy do rodziny gier w rodzaju „Lemmings 2: The Tribes" i „Ultima Underworld II", gdzie świetne produkty są regularnie ulepszane. Jedyną rzeczą, która powstrzymuje mnie przed przyznaniem oceny powyżej 90% jest fakt, że kilka poziomów „Thiefa II" jest zaledwie przeciętnych. Radzę jednak każdemu spróbować swoich sił - Wasze życie będzie uboższe bez mrocznego splendoru tego arcymistrza złodziejskiego fachu. **KIERON GILLEN**

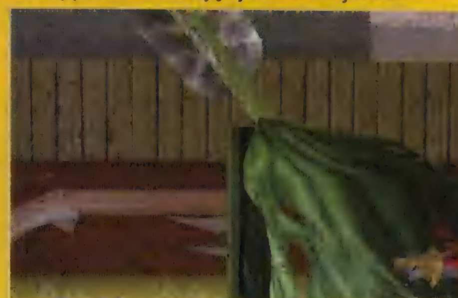


## WALKA Z PORZĄDKIEM PRAWNYM

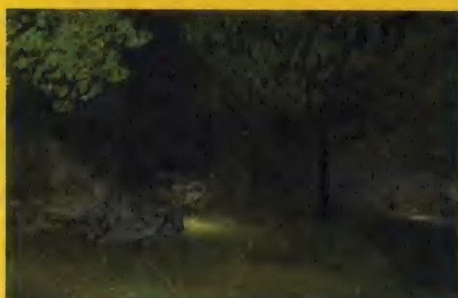
Garrett dorobił się kilku nowych możliwości, które niewątpliwie ułatwiają żywot włamywacza.



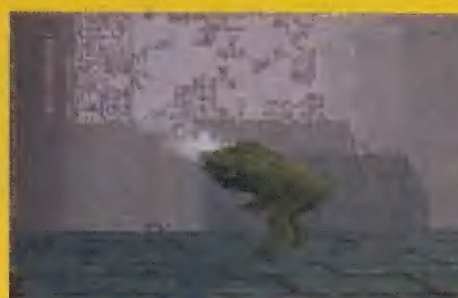
■ Weterani „Thiefa" pamiętają zapewne, że nasz bohater zdobył pod koniec gry mechaniczne oko. W ten sposób możemy w pełni korzystać z funkcji zoom.



■ Strzały ze sznurem z winorośli? Inteligentny człowiek od razu na to wpadnie. No cóż, kurs wspinaczkowy do czegoś zobowiązuje.



■ Garrett posiada flary, które pozwalają mu oświetlać ciemne miejsca. Eliksiry niewidzialności i antygrawitacji są również nie do pogardzenia.



■ Dziwne. Jeżeli rzucimy tym o ścianę, wykluje się dziwne stworzenie, które podejdzie do najbliższego wartownika i eksploduje, zabijając go na miejscu.

■ **Za:** Rozwinięcie doskonałej idei, nowatorskie podejście, rozmach, doskonały dźwięk.

■ **Przeciw:** Nienajlepsza grafika, brak spójności w fabule.

*Pełne inspiracji rozwinięcie oryginalnego pomysłu. Nie jest to rewolucja, ale może to i dobrze?*

**WERDYKT 89%**

**ALTERNATYWNE** ■ Thief Gold ■ The Clue

# EVOLVA

Kły, pazury i granatnik z naturą w tle.

NA TYM CD



REKOMENDACJA GRY KOMPUTEROWE

Chwila przerwy w świecie wojny.

- Wydawca: **Virgin**
- Producent: **Computer Artwork**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **CD-Projekt**
- Strona WWW: **www.evolva.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

**Deja vu to naprawdę irytujące uczucie. Od półtora tygodnia pogrywam w „Evolvę" i ciągle natrafiam na elementy i pomysły, które wydają się dziwnie znajome. Jednak jeszcze gorsze jest to, że w „Evolvie" można znaleźć wzorce, które nawet dla tak znającego się na swoim fachu (i skromnego - Naczelny) recenzenta jak ja, są niemożliwe do zidentyfikowania. To mnie po prostu zabija. Jeżeli ktoś ma jakieś pomysły, niech koniecznie napisze.**

Jedną z głównych inspiracji jest niewątpliwie film „Żołnierze kosmosu". Nasz niewielki oddział uzbrojonych po zęby wojaków co krok musi stawiać czoła armii pokrytych chityną insektoidów. Wystarczy przez moment się zastanowić i szybko dojdziemy do wniosku, że zakrojone na szeroką skalę konflikty w grach akcji są na wymarciu. Jest to wynikiem tego, że gracze ciągle domagają się, aby



## ORGIA ZNISZCZENIA

Sterowanie walką opiera się na znanym z „Quake'a" systemie wykorzystującym myszkę do rozglądania się i klawiaturę do przemieszczania. Na pierwszy plan wychodzą jednak drobne niuanse.



**Każda broń automatycznie regeneruję swoje zapasy energetyczne zużywane w czasie prowadzenia ostrzału. Oszczędzaj amunicję!**



**Przytrzymaj klawisz Shift, aby przygotować specjalny atak w stylu „R-Type". Da Ci to odpowiednią dopałkę. Efekt widać!**



**Gra jest bardzo, bardzo, bardzo krwawa. Nie jest to może oryginalny pomysł, ale z pewnością znajdzie u wielu poklask. Buchachacha!**





**Te screeny pozwolą Ci się zorientować w wyglądzie Twego gieroja.**



**Atak miotaczem ognia zawsze wywołuje właściwe zachowanie przeciwnika. Dajcie mi wiadro z wodą!**







komputerowi przeciwnicy obdarzani byli coraz bardziej zaawansowanymi mechanizmami sztucznej inteligencji. Jednak, w miarę jak antagoniści coraz bardziej przypominają człowieczą inteligencję, ich liczebność musi maleć. Za przykład szczytowego efektu tych redukcji mogą posłużyć końcowe levele „Unreal Tournament" lub „Quake'a III", gdzie przychodzi nam zmierzyć się z pojedynczym przeciwnikiem, który bez trudu zdałby test Turinga.

I nie wydaje się, aby istniała jakaś prosta droga odwrotu od tej sytuacji. Jeżeli pojawi się producent gier, który - gwoli podniesienia liczebności przeciwników - czyni ich mniej przekonywującymi, krytycy i gracze natychmiast obrzucają go błotem za pozorną fuszerkę. Jeżeli jakaś postać wygląda jak człowiek i nie zachowuje się jak on, to musi być coś nie tak.

W „Evolvie" nasi przeciwnicy wcale nie są ludźmi. Oznacza to, że może ich być dowolna ilość i mogą zachowywać się dowolnie głupio. A jednak - i to jest główny powód tego, że „Evolva" zasługuje na przyznane jej wyróżnienie - zachowują się „głupio" w absolutnie przekonujący sposób. Nasi przeciwnicy to w zasadzie zwierzęta. Zwierzęta o nieprawdopodobnie rozwiniętych mechanizmach obronnych, tym niemniej jednak są po prostu pozbawionymi zaawansowanej inteligencji maszynami do zabijania. Dzięki zastosowaniu cieszącej się ostatnio ogromną popularnością technologii „rozmytej logiki" (fuzzy logic), system sztucznej inteligencji sprawia, że stwory zachowują się w nieprzewidywalny sposób właściwy wszystkim zwierzętom. Oznacza to, że każdy gatunek - zarówno rdzenni przedstawiciele fauny planety, na powierzchni której rozgrywa się akcja, jak i okupujące ją pasożyty stanowiące trzon sił przeciwnika - zachowują się zgodnie ze swoją naturą. Jeżeli dostaną się pod ostrzał z różnych kierunków, wpadną w panikę i albo rzucą się do ucieczki lub desperacko zaatakują. Ich wzajemne stosunki podobnie stanowią dość przekonującą symulację typowej ekosfery. Jeżeli nie będziemy wścibiać swoich nosów, pasożyty będą usiłowały wyniszczyć pokojowo nastawionych lokalnych roślinożerców, którzy wobec zagrożenia uciekną przed zagładą lub odpłacą pięknym za nadobne. W czasie gry często natkniemy się na sytuację, kiedy na przykład stado lokalnych odpowiedników antylop prowadzonych jest w zasadzkę. To od naszej dobrej woli będzie zależało, czy zdecydujemy się zainterweniować czy też to zignorujemy. Teraz przejdę do głównych postaci, genohunterów i muszę przyznać, że stanowią oni pierwsze poważne rozczarowanie. Wielokrotnie omawiana była ich umiejętność absorbowania materiału genetycznego, co dawało nadzieję na miliony możliwych permutacji. Jednak w prak-







■ Odrobina wiedzy wydatnie zwiększy nasz i tak nie mały potencjał.



tyce system ten okazuje się bardzo nieporęczny i ogranicza się do generowania dwóch przypadkowych mutacji do wyboru. W zasadzie jest to więc niewiele więcej niż zmodyfikowany system power-upów.

Jednak bohaterowie ci nie są pozbawieni swoistego uroku. Możemy przełączać się pomiędzy czterema z nich, podczas gdy kontrolę nad pozostałymi trzema sprawuje komputer. Gracz szybko dochodzi do wniosku, że ostrzał w promieniu 360 stopni i wysokie skoki wykonywane celem uniknięcia ataków przeciwnika to doskonały sposób na rozkładanie najeźdźców na elementy składowe. Jednak pozostali członkowie drużyny zachowują się raczej biernie.

Autorzy gry zastosowali więc pewne oszustwo, aby wyrównać nieco szanse - postać, którą aktualnie steruje gracz atakuje większość pasożytów. Nie jest to może sprawiedliwe, ale przynajmniej pozwala uniknąć pułapki „Freespace 2", gdzie czasami skrzydłowi wykonują za gracza całą robotę. System walki przypomina nieco „MDK" z wyłączeniem karabinu snajperskiego (a szkoda, gdyż są momenty, kiedy z chęcią popatrzylibyśmy sobie z bliska na odległe hordy wroga) i w większości przypadków sprawuje się przyzwoicie.

Jednak „Evolvie" brakuje pewnej dozy człowieczeństwa, co swego czasu stanowiło również słabą stronę „Total Annihilation". Genohunterzy są milczącymi, brutalnymi zabójcami, którzy krwawią i umierają bez jęku - gracja śmigłowca bojowego, poranny zapach genetycznego napalmu... ale brak duszy. Mógłbym bez końca i do znudzenia wymieniać inspiracje autorów gry (chociażby X-Men, jeżeli chodzi o dynamikę walki lub pełne gracji ogromne skoki, które przywodzą na myśl „Matrixa"), ale pozwólcie, że skoncentruję się jedynie na tym, co „Evolva" przypomina najbardziej.

Jest to po prostu gra komputerowa. Klasyczna komputerowa gra starej szkoły. Nie próbuje silić się na realizm i zamiast tego przenosi nas do całkowicie obcego świata, który staje przed nami otworem. Jej największą zaletą jest to, że kieruje się spójnymi wewnętrznie regułami. Gracz poznaje to wszystko i uczy się wykorzystywać te reguły dla swojej korzyści. Jest to przejrzysty system i został zaimplementowany w tak spójny sposób, jakiego nie widziałem od czasów „System Shock 2". Kolejnym plusem jest to, że „Evolva" to najtrudniejsza gra, z jaką miałem do czynienia w tym roku.

Garstka usterek - jak na przykład zbyt rozległe levele oraz nadmierne rozpanoszenie śmiertelnych pułapek - nie pozwalają na przyznanie najwyższej oceny, ale i tak mamy do czynienia z doskonałą strzelanką akcji. Pomysł wart sklonowania. **KIERON GILLEN**

■ **Za:** Duża liczba przeciwników. Inteligentna. Nowatorskie podejście.

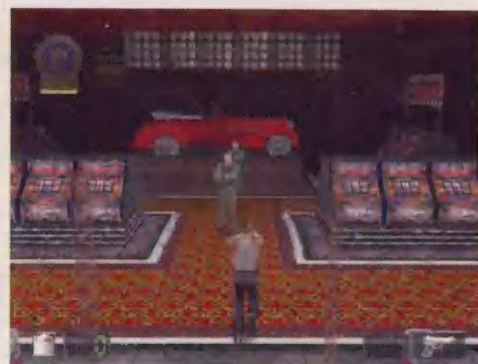
■ **Przeciw:** Nie do końca wykorzystany potencjał.

*Wyrzynanie Obcych z wieloma nowatorskimi elementami. Zainteresują one szukających czegoś niekonwencjonalnego.*

**WERDYKT** **86%**

**ALTERNATYWNE** ■ MDK ■ Terra Nova

# DIE HARD TRILOGY 2

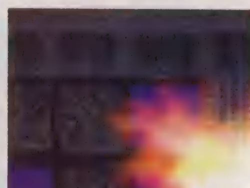




**Jeżeli zamiast trzech gier dostaniemy jedną, to powinniśmy się z tego cieszyć.**







**A gdzie przepocone podkoszulki i niedomyty zarost? Żądamy Bruce'a takim jakim jest!**

- Wydawca: **Fox Interactive/EA**
- Producent: **n-Space**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **109.00**
- Dystrybucja: **IPS CG**
- Strona WWW: **www.foxinteractive.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

**O pierwszej części „Die Hard Trilogy" nie było głośno. Zawarto w niej trzy zupełnie różne tryby rozgrywki - gry TTP, samochodówkę oraz tzw. celowniczek (a'la „Virtua Cop"). Jednak ilość wzięła górę nad jakością i w swe łapki gracze dostali grę co najwyżej średnią. W „dwójce" sytuacja zmieniła, bowiem podobnie wysoki nacisk położono na każdy z trzech trybów.**

W grze wcielamy się w postać twardziela Johna McClane'a, który stara się przywrócić na świecie porządek walcząc z terrorystami w niebezpiecznym, ale jakże pięknym Las Vegas. Możemy wybrać rożne sposoby rozgrywki. Po pierwsze mamy do dyspozycji opcję MOVIE, czyli fabularną część gry, w której, niezależnie od nas przeplatają się wszystkie trzy style gry. Jako druga, czeka na nas funkcja ARCADE, gdzie sami decydujemy, czy zagramy w TPP, celowniczkiem, czy też w samochodówkę. Kolejną opcją jest PRACTICE, która daje nam możliwość treningu i przetestowania swych umiejętności - tutaj nic złego nam się nie stanie. Jak już wspomniałem, wszystkie trzy style gry bardzo dobrze dopracowano, choć nie ustrzeżono się pewnych błędów. Trzeba jednak zwrócić uwagę na to, że autorzy musieli pogodzić gusta graczy lubujących się np. w grach samochodowych, z gustami osób preferujących strzelaniny. Myślę, że ta sztuka udała się producentowi prawie perfekcyjnie.

Tryb TPP nie odbiega zbytnio od ogólnie przyjętych standardów. Przypomina to „Tomb Raidera" skrzyżowanego ze stareńkim „Fade To Black". Poziomy są w miarę zróżnicowane i nie sprawiają wrażenia schematycznych. Zastosowano tu też bardzo przydatny element. W „DHT2" na dużą skalę zastosowano efekt przezroczystości. Jeżeli przebywamy w jakimś małym pomieszczeniu lub blisko ściany, kamera nie chybocze się na wszystkie strony próbując znaleźć optymalny punkt widzenia, lecz pozostaje zwyczajnie za plecami bohatera, a obiekt, który go zasłania, staje się prześwitujący.

Dzięki trybowi gry siadamy na fotelu kierowcy. Oczywiście nie ma mowy o jakimkolwiek realizmie. Samochód prowadzi się łatwo i przyjemnie. Oprócz kierownicy, gazu i hamulca dostajesz jeszcze m.in. hamulec ręczny i nitro dopałę, które skutecznie pomagają w efektywnej jeździe.

Celowniczek natomiast, jest moim zdaniem najlepszą opcją w tej grze. Akcja toczy się bardzo szybko, przeciwników jest prawie cztery razy więcej niż w pozostałych trybach, a sterowanie ogranicza się jedynie do ruchów myszą i klikania, o ile pod celownik nawinie się nam jakaś zła istota. Zamiast do oprychów możemy strzelać także do rozmaitych skrzyń i beczek, w których znajdziemy przeróżne bonusy, takie jak pancerz, dodatkowe rodzaje uzbrojenia, amunicję czy apteczki. Czasami pod celownik może nam się nawinąć niewiniątko - czyli jakiś spanikowany laborant albo inna postronna osoba. Za dużo ustrzelonych niewiniątek - Game Over!

W porównaniu z jedynką „Die Hard Trilogy" jest znacznie lepszą grą. Ma niezłą grafikę, dobrą muzykę oraz wysoką grywalność. Trzeba przyznać, że autorom doskonale udała się ta trudna sztuka, jaką było umiejętne i wyważone połączenie trzech gier w jedną. **KRZYCHOO**

- **Za:** Trzy w jednym, grywalność.
- **Przeciw:** Każdemu ze stylów można coś zarzucić.

*Umiejętne połączenie trzech różnych stylów zaowocowało wysoką jakością gry.*

**WERDYKT 80%**

**ALTERNATYWNE** ■ Die Hard Trilogy ■ Virtua Cop

# C&C: TIBERIAN SUN FIRESTORM

Szybkie przemieszczenie sił...

**Westwood nigdy nie odpuści. Nigdy nie zapomina i nigdy nie wybacza. Tak jest i teraz. Zapomnieliście o NOD-zie i GDI?**




Naprawdę dobrze rozwinięta baza!

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Westwood**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **69.00**
- Dystrybucja: **IPS CG**
- Strona WWW: **www.westwood.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

**Nie minęło przecież zbyt wiele czasu od chwili, gdy na naszych hadekach zawitał *przesmaczny kąsek rodem z* Westwood. Długo zapowiadana kontynuacja brawurowego „Command & Conquer" wreszcie spełniła sny tysięcy fanów RTS-owych zadym na świecie.**

Ale także zostawiła po sobie pewien niedosyt, powodując gwałtowną potrzebę wyrżnięcia w pień wszelkiej multi-playerowej swołoczy pętającej się po Sieci. Ale i to nie wystarczyło. Potrzeba jest matką wynalazku, a dżentelmeni z „lasu" dość dobrze poznali prawidła ekonomii szykując nam niecodzienny mission-disk do „Tiberian Sun". Ochrzczono go mianem „Firestorm" i trzeba przyznać, że tytuł dobrze oddaje sens wszelkich zmian, jakich dokonano na organizmie „C&C". Przede wszystkim dołożono nowe misje starając się zmienić dotychczasowy charakter gry. Jak zapewne pamiętacie, w „Tiberian Sun" w zasadzie koncentrowaliśmy się na wojenno-ekonomicznym aspekcie gry, choć w paru miejscach postawiono na brawurę i agresję, pozwalając przeprowadzić misje o charakterze „komandoskim". Tutaj jest ich znacznie więcej. Spośród osiemnastu nowych misji, kilkanaście to typowe siekaniny, jakich sporo mieliśmy poprzednio, ale pozostałe *to momentami majstersztyk wojennej zadymy*. Cele operacji otrzymujemy podczas rozgrywki, co zmusza do bardzo karkołomnych ewolucji z jednostkami. Zdecydowanie zrezygnowano z starego modelu prezentowania pełnego „briefingu", dając graczowi więcej okazji do wykazania się.

Inną nowością jest umieszczenie kilku dodatkowych jednostek. Zwiększono siłę bojową piechoty, dokładając jej odrzutową wersję. Dzięki temu niezdobyte wzgórza już takimi nie są. Mobilność naszych milusińskich nie została wybitnie zwiększona - w zasadzie tylko zdolność szybkiego przemieszczania się na skalne półki podnosi walory tej formacji. Mamy także tutaj ruchome stacje radarowe i zmodyfikowane działa elektromagnetyczne (w wersji stacjonarnej). Zupełnie nową zabawką jest natomiast ruchome działo elektromagnetyczne i wspaniały Juggernaut. Ten ostatni wynalazek to mobilne działo dalekiego zasięgu (przypomina znany gadżet z arsenału NOD), które po rozstawieniu praży ze swych luf niczym sam Belzebub. Jest tutaj także coś w rodzaju lewitującej platformy dla żołnierzy, spełniającej funkcję klasycznego desantu spadochronowego. Nasze fabryki wojenne można teraz składać i przewozić (coś a'la „Starcraft"), podobnie jak generatory pola maskującego u koleżków z NOD. Ci ostatni zresztą otrzymali w swoim arsenale nową jednostkę - Rozpruwacza. Ten zmodyfikowany cyborg przeraża swymi możliwościami. Ma zabudowaną wyrzutnię rakietową i zestaw broni maszynowej, przez co przypomina nieco Wolveraina GDI. W „Firestormie" postawiono na tryb multi-player tworząc nową opcję Dominacji Nad Światem (World Domination Tour). Ten pozornie niewielki dodatek kryje w sobie wielkie możliwości. Przystępujemy tutaj do walki bardzo zbliżonej do tej, jaką znamy z „Dune 2000". Świat podzielono na obszary (gubernie, prowincje), przez które przechodzą linie frontu. Możemy sami wybrać, gdzie uderzamy, *a następnie poprowadzić tam atak. Po*lecam tę opcję każdemu - jest porywająca!

„C&C: Firestorm" to pełnokrwisty dodatek do fenomenalenj gry. Panowie z Westwood nie poszli na łatwiznę i w zamian za kilkadziesiąt groszy nie dołożyli kolejnej banalnej nawalanki, lecz produkt inteligentny i skończony w każdym calu. Chwała im za to! **JAGD 52**

- **Za:** Zmiany w arsenale, zmodyfikowany charakter misji.
- **Przeciw:** „Komandoski" charakter zbyt wielu misji.

*Dopracowany, wymagający, satysfakcjonujący. Ale nie genialny...*

**WERDYKT 89%**

ALTERNATYWNE ■ C&C:Tiberian Sun 92% ■ Starcraft 89%

# FAUST PL



**Czeka nas zabawa w zbawienie siedmiu potępionych dusz. Nie licząc własnej, oczywiście...**



Nie słyszycie tego teraz, ale tej scenie towarzyszy naprawdę świetna muzyka.







Doskonały rendering staje się znakiem firmowym Cryo.

- Wydawca: **Cryo Interactive**
- Producent: **Arxel Tribe**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **79.00**
- Dystrybucja: **CD-Projekt**
- Strona WWW: **www.faust.com**
- Wymagania: **P200 MMX, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

**Programiści z Arxel Tribe tym razem sięgnęli po inspirującą scenografię wesołego miasteczka. Pod „Faustem" podpisała się też francuska Cryo, ambitni specjaliści od renderowanych przygodówek. Akcja gry dzieje się w opuszczonym parku rozrywki, zamkniętym przed laty z powodu złowrogich wydarzeń, których stał się areną. Marcellus Faust, jest ostatnim strażnikiem, a także, jak się za chwilę okaże, sędzią losów jego mieszkańców. Oto nadchodzi czas odgrzebania faktów z przeszłości, odnalezienia śladów siedmiu zbrodni. Przewodnikiem Fausta w wyprawie będzie sam... Diabeł.**

Pomysł na zawiązanie fabuły jest dość przewrotny. „Szef" oraz Mefistofeles pokłócili się o to, czy zagubione dusze pracowników parku mają pójść do piekła, czy dokładnie w przeciwnym kierunku. Na bezstronnego sędziego zostaje obrany gracz. Musimy przekopać się przez opuszczone atrakcje, przeszukać każdy zakątek wozów jarmarcznych, aby na podstawie strzępów informacji, listów, i pamiętników wydobyć uczynki ludzi, których los w zaświatach zależy tylko od nas. W każdym z siedmiu rozdziałów-opowieści natkniemy się na niezwykle ciekawą historię, w której pod pozorami normalności codziennego życia, kryje się mroczny sekret, dotykający najgłębiej ukrytych zakamarków ludzkiej duszy. Najnowsza gra Cryo stanowi specyficzną odmianę przygodówki, którą najlepiej opisać wspominając tytuły poprzedników - „7th Guest", „11th Hour", „Dark Eye".

***„«Fausta» rozpatrywać należy bardziej w kategorii widowiska niż gry komputerowej"***

Ich cechą charakterystyczną jest duży nacisk na nastrojową atmosferę oraz wykonanie, i to można w „Fauście" wyczuć intuicyjnie niemal od pierwszej sceny. Trzeba przyznać, że grafika robi dobre wrażenie. Nie da się przy tym odpędzić swoistego poczucia przygnębienia, które uzyskano stosując nieco przyduszone barwy, znakomicie pasujące do konwencji. Z równym profesjonalizmem przygotowano wstawki filmowe, które stanowią bardzo ważną i integralną część fabuły. Całości dopełnia dobrana ścieżka muzyczna, na którą składają się swingujące i jazzujące kawałki, zapisane w formacie cd-audio.

„Fausta" trudno jest oceniać w kategoriach zwykłej przygodówki. Co prawda jest tu trochę zbierania i używania przedmiotów oraz multum zagadek, ale nie można oprzeć się wrażeniu, że stanowią one tylko dodatek. Wrażenie to jest tym większe, że tak naprawdę łamigłówki nie są specjalnie trudne, ani odkrywcze (logiczne i matematyczne układanki, kojarzenie symboli, liter). Uważam, że autorzy mogli się nieco bardziej wykazać. Mniej więcej w połowie gry zauważamy drugi istotny mankament - możemy mianowicie operować tylko przedmiotami ściśle związanymi z fabułą. Nie ma szans na jakiekolwiek wątki poboczne czy komentarze, które co prawda nie wnoszą wiele do historii, ale budują odpowiedni nastrój. To swoiste ubóstwo może po pewnym czasie zacząć irytować. Trudno jest się jednak oprzeć urokowi „Fausta", jeśli rozpatrujemy go bardziej w kategoriach widowiska niż klasycznej przygodówki. A takiej interpretacji z pewnością sprzyja znakomity scenariusz. Specjalnie nie podaję żadnych szczegółów, gdyż zdecydowanie popsułbym Wam zabawę, wierzcie mi jednak, że ilość skojarzeń oraz głębia i swoista „dojrzałość" fabuły wielokrotnie mnie zaskakiwały. Ogólnie tydzień spędzony z „Faustem" trzeba zaliczyć do udanych.

**PIOTRES**

**Za:** Rewelacyjny klimat, literacki scenariusz i nastrojowa muzyka.

**Przeciw:** Praktycznie brak innowacji, przewidywalność i sztampa zagadek.

***Każdy fan przygodówek będzie bawił się świetnie. Również inni gracze znajdą tu coś dla siebie.***

**WERDYKT 80%**

**ALTERNATYWNE** Atlantis 2 · Black Dahlia

# EDGAR TORRONTERAS' EXTREME BIKER

## Podziwiaj wyczyny manekina na motorze!





Zaraz im tu urządzę „przegląd tygodnia"... Błeeeee...



- Wydawca: **Sierra**
- Producent: **Deibus Studios**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- Strona WWW: **www.sierra.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win 95/98**

**Oprócz „Motocross Madness" nie widziałem żadnego sensownego symulatora wyścigów motocykli crossowych na peceta. To dziwne, ponieważ temat jest bardzo ciekawy. Lukę tę postanowiła zapełnić firma Sierra, wydając „Edgar Torronteras' Extreme Biker".**

Pan, którego nazwiskiem firmowana jest gra, nie jest byle kim. Zalicza się on do ścisłej czołówki najlepszych motocrossowców na świecie. Wierzcie mi, że po obejrzeniu jego wyczynów w intrze, kopara opada do podłogi.

W „Extreme Biker" dostępne są cztery tryby rozgrywki. Każdy z nich oferuje inny rodzaj zabawy. Raz zostajesz rzucony na znajdujący się pod gołym niebem piaszczysty tor, obfitujący w liczne przeszkody. Innym razem ścigasz się pod stadionową kopułą, po torze klasycznym, przebogatym w liczne „hopy". Najfajniejszym trybem, bo dającym najwięcej zabawy jest ten, w którym zostajesz umieszczony na wielkiej, bezgranicznej połaci terenu. Tutaj można się naprawdę wyżyć! Tylko Ty, motocykl i masa różnego rodzaju pagórków, wzniesień i skoczni. W tym trybie nie liczy się szybkość, lecz ilość i jakość wykonanych trików kaskaderskich. A wykonanie choćby najprostszego wymaga sporej zręczności palców oraz treningu. To właśnie popisy kaskaderskie stanowią trzon gry. Są szalenie widowiskowe, zwłaszcza gdy oglądamy je na powtórkach. Ciekawie wyglądają kraksy; gdy lecisz w powietrzu z prędkością ponad 100 kilometrów na godzinę, spadasz... a tu oops! Drzewo... Dźwięk gruchotanych kości w połączeniu z widokiem wyginających się części ciała, przywodzi na myśl skojarzenia rodem z „Mortal Kombat". W tym momencie uwidacznia się pewna, lecz tylko drobna niedoskonałość gry - model motocyklisty jest zwyczajnie spaprany. Na motorze jeszcze jakoś on wygląda, ale gdy tylko z niego spadnie, zamienia się w bezwładnego manekina, którego kończyny przybierają dziwne pozycje.

### „Czasami grawitacja jest zbyt silna"

Natomiast jakość wykonania torów jest większa niż w „Motocross Madness". Ich ukształtowanie jest dużo bardziej realistyczne. Szczególnie imponują tereny otwarte. Na pustyni pagórki są w większości łagodne i niewielkie, natomiast w terenie wyżynnym i górskim przestrzeń staje się bardziej niebezpieczna. W konkurencyjnej grze Microsoftu poszczególne krajobrazy pod względem kształtów wyglądały podobnie, a różniły się od siebie tylko grafiką.

Do wyboru mamy motocykle z trzema różnymi silnikami: 125, 250 i 500 centymetrów sześciennych. Jednak technika prowadzenia tych maszyn jest w zasadzie taka sama. Model jazdy jest niestety dużo gorszy niż ten z „Motocross Madness". „Extreme Biker" w przeciwieństwie *do produktu Microsoftu jest bardziej zręcznościo*wy niż symulacyjny. Motor można dużo łatwiej opanować, trudniej się przewrócić czy spowodować kraksę. Na plus trzeba zaliczyć natomiast to, że motocykl zachowuje się nieszablonowo zarówno na trawie, jak i na śniegu czy piachu.

W produkcie Sierry spory nacisk położono na to, by gra uprzyjemniała czas. Często zdarzają się śmieszne sytuacje, gdy motocyklista zdając sobie sprawę, że za chwilę spotka go śmierć, wydaje komiczne okrzyki. Albo gdy spotykamy nad torem UFO ścigane przez czarne F117. W konkurencyjnej grze Microsoftu takich sytuacji nie uświadczymy. Jeśli jednak lubisz motocykle, to z pewnością „Extreme Biker" będzie tym, czego szukasz. **KRZYCHOO**

### PARADA MANEKINÓW

Jest w tej grze coś, co jednocześnie bardzo śmieszy i jednocześnie wkurza. Mam na myśli to, jak niesamowicie potrafią się wyginać na wszystkie strony części ciała naszego motocyklisty. Popatrzcie na te screeny.



- **Za:** Humor, mała ilość podobnych gier.
- **Przeciw:** Zdjęcia Edgara, motocyklista wyglądający jak manekin.

*Śmieszna, zręcznościowa i całkiem nieźle zrobiona. Aspiracje wysokie, ale nie wszystko wyszło jak należy.*

WERDYKT **76%**

ALTERNATYWNE: Motocross Madness

# JANE'S F/A-18

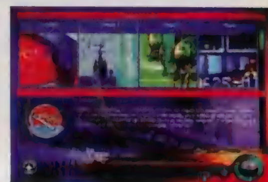
**Asy przestworzy, czas obudzić się z zimowego snu i przypomnieć sobie to wszystko, czego nauczyły Was lata spędzone w kokpitach maszyn bojowych...**







Sorry, Meine Herren! Dzisiaj się nie udało. Gdzie jest Eject?





- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Electronic Arts**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **155.00**
- Dystrybucja: **IPS CG**
- Strona WWW: **www.janes.ea.com**
- Wymagania: **PII 266, 64MB RAM, 250 MB HD, 4x CD-ROM, Karta 3D**

**Nadeszła wiosna. Przylatują bociany, a za nimi metalowe, uzbrojone po zęby ptaki. Tak, tak. EA znowu odwołuje się do naszego patriotyzmu i wytacza z hangaru wysłużonego, aczkolwiek podrasowanego F/A-18 i każe nam ponownie wzbić się w przestworza, by stawić czoła wrogowi. Ktoś mógłby zadać pytanie, czy można wymyślić jeszcze coś nowego w dziedzinie symulacji wojskowego myśliwca. I trudno się dziwić. Ostatnimi czasy przez ekrany naszych monitorów przetoczyła się prawdziwa eskadra symulatorów i chyba nie ma już maszyny, która miałaby przed nami jakieś tajemnice. Na szczęście nie jest to kolejne wcielenie F-22, który był przez ostatni rok szczególnie eksploatowany.**

Pierwszą rzeczą, która przemawia na korzyść nowej podniebnej produkcji EA jest fakt, że całe przedsięwzięcie firmuje Jane Defence, która gwarantuje najwyższy poziom. Dzięki pomocy ludzi, który o wojskowej awiacji wiedzą wszystko, w „Jane's F/A-18" jest to niezwykle realistyczne i wiernie odzwierciedlone w najdrobniejszych szczegółach.

„F/A-18" oferuje coś dla każdego. Starzy wyjadacze będą mogli od razu zasiąść za sterami maszyny i natychmiast rzucić się w wir walki w trybie Instant Action, Single Mission, Campaign i multi-player. Autorzy nie zapomnieli również o tych adeptach sztuki pilotażu, którzy mają jeszcze problemy z odróżnieniem skrzydeł od stateczników. Przygotowana z myślą o nich szkółka latania pozwoli poznać wszystkie tajniki pilotowania kosztującej miliony dolarów śmiercionośnej maszyny, poczynając od tak podstawowych rzeczy jak startowanie, nawigacja i obsługa uzbrojenia, a kończąc na gwałtownie podnoszącym poziom adrenaliny lądowaniu na pokładzie lotniskowca. Będzie można również podszkolić się w takich zaawansowanych umiejętnościach, jak tankowanie w powietrzu, precyzyjne bombardowanie i ataki rakietowe.

Najważniejszą częścią gry jest tryb kampanii, w której uczestniczymy w zbrojnym konflikcie pomiędzy siłami NATO i sprzymierzonej z nim Rosji a rebelianckimi wojskami sowieckimi marzącymi o przywróceniu do życia Kraju Rad. Ciekawym rozwiązaniem jest to, że możemy uczestniczyć w kampanii od samego początku lub włączyć się w jednej z trzech późniejszych faz.

Wszystkie rodzaje uzbrojenia, samoloty i pojazdy zaprezentowane w grze zostały wymodelowane w maksymalnie realistyczny sposób, a podręczna encyklopedia pozwala znaleźć wszelkie informacje na ich temat.

Kilka słów na temat grafiki. Chociaż engine graficzny nie należy do absolutnej światowej czołówki, to jednak fakt, że potrafi obsłużyć rozdzielczości od 640x480 do 1024x768 pozwala zróżnicować ilość i jakość detali w zależności od sprzętu, jakim dysponujemy. Akcja „F/A-18" rozgrywa się na liczącym dwa miliony kilometrów kwadratowych obszarze półwyspu Kola, więc nikt nie powinien narzekać na brak przestrzeni. Można jednak odnieść wrażenie, że modelowanie terenu nie stanowiło głównego priorytetu autorów, gdyż wygląda on bardzo schematycznie, nawet jeżeli oglądamy go ze stosunkowo niskiego pułapu. Natomiast nic nie można zarzucić cudownym efektom atmosferycznym, trójwymiarowemu kokpitowi, gdzie wszystkie przełączniki są w pełni funkcjonalne czy też widokowi pokonującego wzburzone morze lotniskowca USS Ronald Reagan. Jednak prawdziwym rarytasem jest system łączności radiowej, który umożliwia przysłuchiwanie się setkom przenikających eter rozmów, meldunków, wołań o pomoc czy też zwykłych pogawędek pilotów. Ogólnie rzecz biorąc jest to bardzo przyzwoita gra, chociaż brakuje jej jakiejś iskierki oryginalności, przez co nie wyróżnia się z tłumu innych przyzwoitych symulatorów zaczynających się na literę „F".

**MACHO**

- **Za:** Duży realizm. Różnorodność trybów gry.
- **Przeciw:** Przeciętna grafika. Duże wymagania.

***Przyzwoity symulator, w którym każdy powinien znaleźć coś dla siebie.***

WERDYKT **82%**

ALTERNATYWNE
- Mig Alley **83%**
- Mig 29 vs F16 **89%**

# THEOCRACY

„THEOCRACY" DAJE NAM RZADKĄ SPOSOBNOŚĆ ZOBACZENIA, JAK FORMOWAŁY SIĘ INDIAŃSKIE IMPERIA W AMERYCE ŚRODKOWEJ. (GK 4/2000 85%)

# Konkurs GK

## NA KTÓRYM KONTYNENCIE ROZGRYWA SIĘ AKCJA GRY THEOCRACY?

NAGRODY:

- 10 GIER THEOCRACY
- ORAZ NAGRODY NIESPODZIANKI

LEM
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

FUNDATOR NAGRÓD

**LEM**

Ul. Chochołowska 3c
02-935 Warszawa
tel. (0-22) 642 81 65
(0-22) 642 99 21

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „THEOCRACY", NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 15 CZERWCA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE LIPCOWYM. POWODZENIA!

# FORMULA 1 2000

## W tym roku EA Sports zaszalało, jeśli chodzi o gry z serii 2000.











Oto kilka z setek widoczków, jakie Was porażą, gdy zagracie w „F1 2000".



- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **EA Sports**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **109.00**
- Dystrybucja: **IPS CG**
- Strona WWW: **www.ea.com**
- Wymagania: **P233 MMX, 64MB RAM, 4x CD-ROM, Win 95/98**

**Mimo że od jego pojawienia się minęło już kilka lat, to jest niekwestionowanym liderem, jeśli chodzi o symulatory formuły pierwszej. Mówię o „F1 Racing Simulation" z UbiSoftu. Jednak jego pozycja na podium staje się coraz bardziej zagrożona - właśnie dzięki takim produktom jak „F1 2000".**

Gra EA Sports jest połączeniem realistycznego symulatora ze zręcznościówką. W zależności od naszych umiejętności i upodobań, grę prawie idealnie możemy dostosować do indywidualnych wymagań. Jeżeli mamy po raz pierwszy do czynienia z symulatorem F1, możemy uaktywnić wszystkie „pomoce" w prowadzeniu. Wtedy bolid prowadzi się niemalże sam. Gra wówczas przypomina serię zręcznościówek F1 Psygnosis. Jeżeli natomiast jesteśmy bardziej zaprawieni w symulatorach, to możemy wyłączyć wszystkie ułatwienia i zasiąść tym samym do super realistycznej gry. W takim przypadku, oprócz „kwalifikacji" potrzebna nam będzie jeszcze kierownica (lub dobry joystick) oraz mocny sprzęt. Płynność animacji jest bowiem kluczem do sukcesu. Grałem na Celeronie 400 z 64 MB RAM-u i Voodoo 3. Przy średnich detalach gra działała całkiem nieźle. Jedynie w momencie startu dostawała „czkawki". Potem jednak wszystko zaczynało działać płynnie. Grafika, mimo że ciut gorsza niż w produkcie UbiSoftu, jest na dość wysokim poziomie (jak przystało na wytwór EA Sports). Standardowo znalazły się tu takie bajery, jak generowane w czasie rzeczywistym cienie, ślady opon, żwir sypiący się spod kół, dym, pył itp.

Do przetestowania autorzy oddali nam wszystkie samochody, kierowców oraz tory, które znalazły się w programie oficjalnych Mistrzostw Świata Formuły 1 w sezonie 2000. Jeśli kupisz więc grę teraz, zdążysz jeszcze pościgać się równolegle z realnie odbywającymi się mistrzostwami.

Jeśli chcemy, to przed wyścigiem możemy zadbać o dostosowanie parametrów bolidu do określonego toru. Możliwości ingerencji w technikalia są wysokie, choć nic nie pobije tego, z czym mieliśmy do czynienia w „Grand Prix 2"



MicroProse. Po włączeniu wyścigu w najbardziej realistycznym trybie stwierdziłem, że gra jest jeszcze trudniejsza niż konkurencja UbiSoftu. Jak już wspomniałem, opanowanie bolidu w tym trybie za pomocą klawiatury jest wręcz niemożliwe. Każda próba przyspieszenia czy skrętu kończy się bowiem poślizgiem i wylądowaniem na poboczu. Grając natomiast za pomocą kierownicy możemy poczuć się jak prawdziwy kierowca F1. Prowadzenie bolidu wymaga wtedy niesamowitej precyzji, ponieważ tory stworzono bardzo dokładnie. Jeśli zaś grałeś już w jakiś porządny symulator F1, to tu poczujesz się jak w domu - każdy zakręt czy wzniesienie znajduje się tam, gdzie tego oczekujemy.

Generalnie, produkt EA Sports powinien zadowolić większość graczy, zarówno początkujących, ale także i wyjadaczy. Posiada bardzo dobrą grafikę, spore możliwości dostosowania do umiejętności gracza, jak i posiadanego sprzętu. Dla fanów Formuły 1 oczekujących na „GP3" będzie to znakomity „zabijacz czasu". **KRZYCHOO**

**Za:** Sezon 2000, dużo opcji, dokonała oprawa wizualna.

**Przeciw:** Czy nie za dużo Formuły 1 w naszym światku?

*Dobra zarówno dla początkujących, jak i dla weteranów. EA znów pokazał na co ich stać.*

**WERDYKT 85%**

**ALTERNATYWNE** ■ F1 Racing Simultaion ■ F1'99

# TRAITOR'S GATE

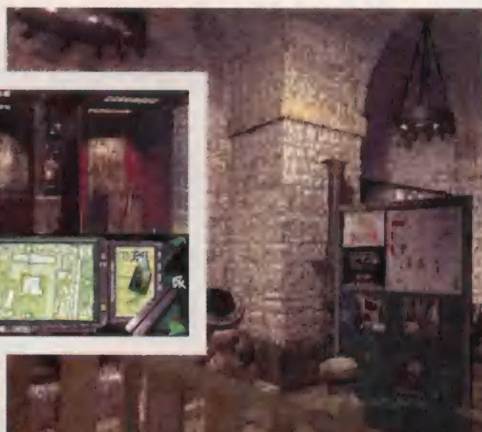
**Chciałeś zostać kiedyś złodziejem na usługach rządu? Proszę bardzo! Misja, kryptonim: „Traitor's Gate".**











Chyba Królowa Matka nie byłaby zadowolona...




- Wydawca: **CODA**
- Producent: **Daydream Software**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **79.00**
- Dystrybucja: **CODA**
- Strona WWW: **www.coda.com.pl**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

**Baaaczność! To jest Wasz cel - major US. Army D.G. Anderson, do niedawna szef ORPHIA (Observation, Retrieval and Protection of Historically Important Objects), obecnie, ze względu na jego plan kradzieży brytyjskich klejnotów koronnych, oparty na danych naszego wywiadu - pilnie poszukiwany przestępca. RAVEN! Znów jarasz jointy na odprawie. Pakuj się i ruszaj na akcję, kryptonim „Traitor's Gate".**

Tytuł nie jest przypadkowy: służby specjalne USA znów nawaliły, jeden z ich ludzi zniknął i postanowił ukraść najpilniej strzeżony skarb korony brytyjskiej. Nie muszę chyba dodawać, że grozi to międzynarodowym incydentem, przy którym Falklandy były tylko tanią sensacją dla prasy. Dlatego Ty - Raven, musisz ukraść precjoza przed zdrajcą i podmienić je na repliki z ukrytymi radiolokatorami.

Rzadko powstawały podobne gry, w tej chwili pamiętam tylko o starym już „The Clue". „Traitor's Gate" łączy w sobie cechy „The Clue" i np. „Myst" - z pierwszej zaczerpnięto pomysł i część rozwiązań sprzętowych np. kusza z wysięgnikiem linowym, miny do wysadzania ścian, elektroniczne wytrychy, neutralizatory systemów alarmowych, wykrywacze ruchu, wzmacniacze dźwięków (świetna rekwizytornia!). Z „Myst" pożyczono sposób widzenia akcji: FPP. Niestety, grafika nie przeciera nowych standardów, w oczy szczególnie razi znaczna pixeloza. Całość jest przygotowana zawczasu - bohater może chodzić tylko po wyznaczonych mu z góry ścieżkach, co w czasach pełnego 3D, zarówno w wyglądzie postaci, jak i pomieszczeń jest już anachronizmem. A propos postaci: nie ma ich! Przynajmniej tam, dokąd zabrnąłem - całość jest zaiste sterylna jak „Myst". Tylko że dowództwo mówiło coś o wmieszaniu się w tłum innych turystów... Dźwięk jest w porządku, lecz niestety muzykę słychać jak na lekarstwo, pojawia się na kilkanaście sekund i znika. Niewiele uświadczyłem też przerywników filmowych urozmaicających grę - a jeśli już, to widzimy naszego herosa z wysiłkiem wypalającego drogę palnikiem czy otwierającego studzienkę kanałów ściekowych.

Mocniejszą stroną rzeczonego produktu jest grywalność, jednak zaznaczam: jest to gra dla samotników, przyzwyczajonych do kombinowania i łażenia po ogromnych przestrzeniach w poszukiwaniu nie powiązanych ze sobą śladów - fanów chociażby „Shivers". Najczęściej Twoim zadaniem jest odnalezienie odpowiednich przedmiotów i użycie ich w wymagających tego miejscach (zapalniczki na palniku acetylenowo-tlenowym, by wypalić zamek w drzwiach itp.). Z reguły nic strasznie skomplikowanego, trzeba jedynie umieć kojarzyć fakty i mieć cierpliwość do przemierzania kilometrów korytarzy. Kilometrów! „TG" jest dokładnym odwzorowaniem The Tower, w której przetrzymywane są klejnoty, a także innych znanych atrakcji turystycznych Londynu (m.in. Biała Wieża). Więc, jeśli ktoś ma więc ochotę poszlajać się po wiktoriańskich salach, jest to gra dla niego. Szkoda, że producent zapomniał o takich smaczkach, jak w „Gabriel Knight 2". Na przykład o możliwości czytania dokumentów w muzeum i oglądania obrazów z bliska, byłoby to po prostu genialne: edukacja i rozrywka w jednym. Niestety, podczas pstrykania tych 6000 zdjęć obiektów i zapychania czterech krążków treścią, nikt o tak prostym, a ciekawym fakcie nie pomyślał.

„Traitor's Gate" to niezła gra, która potrafi dostarczyć sporo rozrywki, jednakże tylko dla wąskiego grona odbiorców. Mimo pewnej toporności w realizacji, ma ona to przysłowiowe jajo. Przy braku konkurencji jest niezłą alternatywą dla przyszłych złodziei. Polecam ją też rodzicom, jako prezent dla dzikich pociech, jest całkowicie bezkrwawa, a CODA planuje jej pełne spolszczenie. **LUSIEK**

**Za:** Dokładność odwzorowania terenu akcji, mnóstwo sprzętu szpiegowskiego.

**Przeciw:** Przeciętna grafika, muzyki prawie nie ma.

*Czasochłonna zabawa, jedna z nielicznych gier o takiej tematyce. Warto zobaczyć choćby dla faktu jej wyjątkowości.*

**WERDYKT 70%**

**ALTERNATYWNE** The Clue · Shievers

# SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

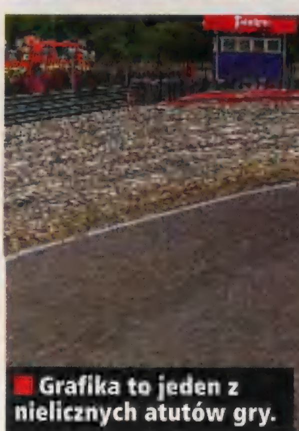
Grę „STCC" stworzyła ta sama firma, która wydała doskonałe „Rally Masters". Niestety, wspólny producent to jedyne podobieństwo tych gier.


Na pewno to nie jest autostrada do nieba.








Grafika to jeden z nielicznych atutów gry.



- Wydawca: **Digital Illusions**
- Producent: **Bonnier Multimedia**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **69.00**
- Dystrybucja: **CODA**
- Strona WWW: **www.stccspel.com**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

**Dotychczas na rynku istniały dwie znaczące gry oparte na tematyce wyścigów samochodów klasy turystycznej. Mam oczywiście na myśli obie części doskonałego „TOCA Touring Car". Czy po wejściu na rynek konkurenta, jakim jest „STCC" zmieni się ta sytuacja? Na pewno nie.**

Na początku nie zauważyłem w „STCC" większych potknięć. Włączyłem, obejrzałem ciekawe intro, pogrzebałem w opcjach... Całkiem nieźle - do wyboru dziesięć teamów samochodowych, piętnastu rzeczywistych kierowców. Możliwość szperania w parametrach samochodów, zmieniające się warunki pogodowe, support trybu multi-player. No i jeszcze adnotacja na opakowaniu gry, że przy jej tworzeniu asystował dwukrotny mistrz STCC - Jan „Flash" Nilsson. Już chciałem zakrzyknąć - „żyć, nie umierać!"

Ale uruchomiłem wyścig. Pierwsze, co rzuciło mi się w oczy to nie całkiem dopracowany engine. Na PII 233 z Voodoo 2 gra działała dość kiepsko, chociaż dało się jechać. Jest to o tyle niezrozumiałe, że produkt Digital Illusions wcale nie posiada super grafiki i dźwięku. Także zachowanie auta nie wywarło na mnie większego wrażenia. O ile w obydwu częściach „TOCA" realizm był na bardzo wysokim poziomie, o tyle tutaj samochód momentami zachowuje się bardzo dziwnie. Przykładowo, samochody klasy turystycznej, podobnie jak bolidy Formuły 1 bardzo rzadko wpadają w kontrolowane poślizgi, a tutaj jest to na porządku dziennym. Pokonywanie zakrętów często odbywa się bokiem, co zdecydowanie nie powinno mieć miejsca. Taka jazda przypomina raczej prowadzenie samochodu rajdowego po śliskiej nawierzchni. Panowie autorzy - to, że „Rally Masters" jest bardzo realistyczne wcale nie znaczy, że podobnie mają się zachowywać samochody w „STCC". Niektórzy mogą powiedzieć, że się czepiam. Wiedzcie więc, że jest to moje subiektywne odczucie, i niektórym z Was (zwłaszcza tym, którym nie zależy na realizmie) takie zachowanie samochodu może się podobać.

Przeciwnicy na szczęście zachowują się w miarę inteligentnie i nie są łatwi do pokonania. Dopiero po kilku godzinach ostrego treningu można jakoś z nimi rywalizować. Do wyboru mamy sześć różnych torów. To dość niewiele, tym bardziej jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że graficznie prawie wcale się nie różnią. Zresztą, „TOCA 2" miała kilkanaście tras i były one znacznie ciekawsze. Niedobór torów powoduje, że produkt może się dość szybko znudzić. Z dostępnymi samochodami sprawa wygląda trochę lepiej. Od strony graficznej wykonano je bardzo przyzwoicie, co jest widoczne zwłaszcza na powtórkach. Nieznacznie się różnią pod względem zachowania i osiągów, przez co przy wyborze można się kierować raczej sympatią do danej marki niż jej atutami.

Generalnie produkt panów z Digital Illusions nie jest zły. Jednak dużo mu brakuje do „TOCA 2". Dotyczy to zwłaszcza dbałości o szczegóły, a przede wszystkim klimatu i ekscytującej atmosfery towarzyszącej wyścigowi, którą bez wątpienia posiadał produkt Codemasters.

**KRZYCHOO**

**Za:** Wygląd samochodów, sporo ciekawych opcji.

**Przeciw:** Engine, brak klimatu, nie najwyższa grywalność.

*Dużo jej brakuje do konkurencyjnej „TOCA 2", ale pograć można.*

WERDYKT **69%**

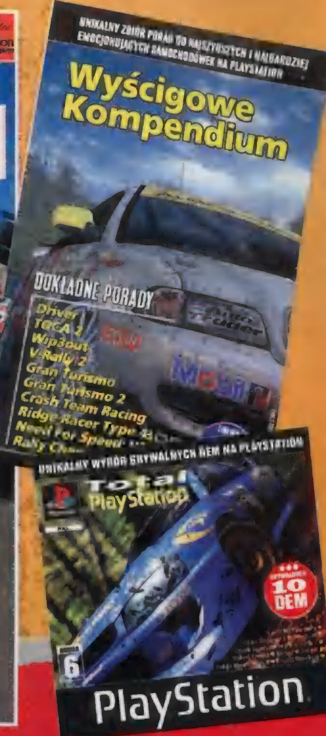
ALTERNATYWNE: TOCA, TOCA 2

*PISMO TO STANOWI WSPANIAŁE UZUPEŁNIENIE DO WSZELKIEJ LITERATURY O KONSOLI PLAYSATION.*

**KAŻDY NUMER POŚWIĘCONY JEST WYBRANEMU GATUNKOWI GIER.**

*WRAZ Z PISMEM DOSTANIESZ PŁYTĘ CD Z DEMAMI ORAZ KSIĄŻKĘ Z ROZWIĄZANIAMI.*





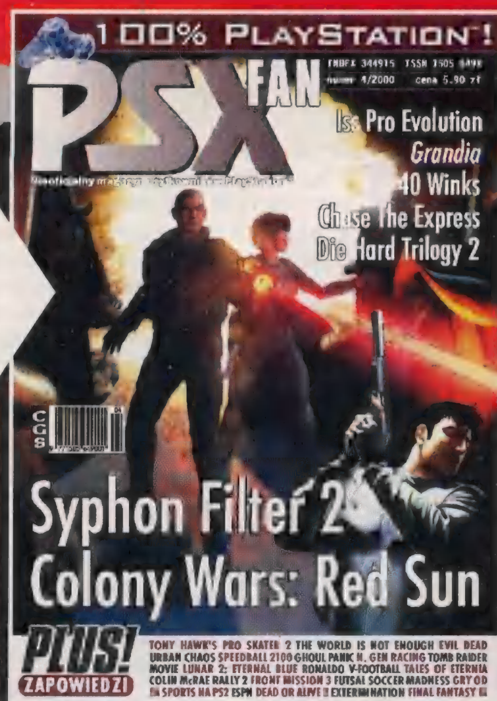





**POLSKA EDYCJA NAJWIĘKSZEGO NA ŚWIECIE PISMA O PLAYSTATION.**

*ZAWIERA ORYGINALNE MATERIAŁY, UNIKALNE WYWIADY, ELEKTRYZUJĄCE ZAPOWIEDZI Z JAPONII ORAZ PRZEDPREMIEROWE RECENZJE GIER W WERSJI PAL.*

**Z KAŻDYM NUMEREM PŁYTA CD Z ZESTAWEM EKSKLUZYWNYCH DEM!**




*MIESIĘCZNIK O UNIKALNEJ FORMULE.*

**ZAWIERA BARDZO SZCZEGÓŁOWE PORADNIKI DO NAJNOWSZYCH GIER NA PLAYSTATION.**

*PONADTO: DWA PLAKATY, PORCJA NAJŚWIEŻYCH TIPS & TRICKS, KILKA STRON NOWOŚCI ORAZ LICZNE KONKURSY Z ATRAKCYJNYMI NAGRODAMI.*







**DODATKOWO ZAWIERA PEŁNOFORMATOWĄ KSIĘGĘ KODÓW. 196 STRON!!!**

# WIELKA RODZINA PISM O PLAYSTATION

WYDAWANE PRZEZ CGS
CGS COMPUTER GRAPHICS STUDIO
poligrafia

# CREATURES ADVENTURES

**Pogodnych i bajecznie kolorowych programów dla dzieci nigdy nie jest za wiele.**



- Wydawca: **Mindscape**
- Producent: **Creature Labs**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **Play-It**

**Potrzebę opieki nad kimś małym i bezbronnym, po prostu mamy w naszych genach. To właśnie dlatego większość z nas uśmiecha się i wyciąga przyjaźnie ręce do małych szczeniaków i kociąt, nasze mamy i ojcowie nosili w piórnikach plastelinowego ludzika Plastusia, a Japończycy zainfekowali resztę świata milutkimi i wymagającymi nieustannej opieki Tamagotchi.**

Przykłady takie można mnożyć bez końca. Dlatego firma Mindscape Entertainment była pewna sukcesu wydając w 1996 roku pierwszą pozycję z serii „Creatures". Dzieci wykłócające się ze starszymi i dorosłymi o pierwszeństwo okupowania komputera, były zachwycone możliwością wejścia do bajecznie kolorowego i przyjaznego świata, który jest zamieszkały przez małe i pocieszne stworki. Bo znaczenie angielskiego słowa „creatures" tak właśnie najlepiej przetłumaczyć. Powodzenie gry było tak wielkie, że w ciągu niecałych trzech lat wydano jej trzy kolejne sequele. W „CA" gra rozpoczyna się od włożenia w dziecięcym pokoju do kołyski wielkiego jaja. Trzymane pod cieplutką kołderką jajo pęka i wykluwa się z niego pocieszny stworek. Program decyduje losowo, czy będzie to chłopiec, czy dziewczynka. Nam pozostaje już tylko nadanie mu (jej) imienia i wprowadzenie w piękny bajkowy świat. Dbamy w nim o naszego stworka, odżywiamy go i wychowujemy, chronimy przed niebezpieczeństwami. Tylko od nas zależy, czy stworek będzie rósł jak grzybek po deszczu, czy wyrośnie z niego rozrabiaka i cwaniak lub ślamazarny nieudacznik. Mamy z tego powodu naprawdę pełne ręce roboty.

**RESET**






# SHANGHAI: SECOND DYNASTY

- Wydawca: **Activision**
- Producent: **Quicksilver**
- Cena: **119.00**
- Dystrybucja: **LEM**

**Mah-Jongg to bardzo stara chińska gra, której zasady są podobne do pokera. Jednak z tą różnicą, że zamiast kart używa się tu kostek, podobnych do tych od domina. Dzięki „Shanghai: Second Dynasty" możemy delektować się nią na ekranie naszego komputera bez konieczności kupowania kostek. W ramach „bonusu" znajdziemy tutaj dziewięć nieco innych gier, które również wymagają posługiwania się „klockami".**

Podstawową grą jest tytułowy Shanghai. Rozgrywka polega na zdejmowaniu parami kostek z identycznymi oznaczeniami z piramidki, w którą są ułożone. Jest kilka wariantów Shanghaia, np. Classic, czyli bez żadnych udziwnień, Pandamonium, w którym klocki zdejmuje naraz pięciu graczy (posunięciami czterech steruje komputer, ale można też grać przez sieć) czy Shanghai for Kids - dziecięca odmiana, w której klocki są oznaczone literami i cyframi. W sumie jest tu sześć odmian samego Shanghaia.

Oprócz tego można jeszcze „przetestować" kilka odmian Mah-Jongga. To już dużo bardziej rozbudowana gra o dość skomplikowanych zasadach. Jako oficjalny produkt Amerykańskiego Stowarzyszenia Mah-Jongg, „Shanghai: SD" oferuje cztery wersje tej czteroosobowej gry: chińską, japońską, amerykańską i zachodnią. Na szczęście wszystkie reguły dość dobrze objaśnione w obszernym helpie. Oprawa graficzna „Shanghai: Second Dynasty" może nie powala, ale jest wykonana bardzo starannie. Grze towarzyszą przyjemne dla oka animacje i efekty, a całość jest bardzo wyraźna i przejrzysta. Dodatkowo można zmieniać wzory klocków. Polecamy tę grę wszystkim!

**SABA-SAN**

**81%**

# TARZAN

## Nie tylko doktor Dolittle potrafi rozmawiać ze zwierzętami...





- Wydawca: **Disney Interactive**
- Producent: **Eurocom**
- Cena: **199.00**
- Dystrybucja: **CD-Projekt**

**Tarzan narodził się w 1914 roku. Jego książkowym twórcą był Edgar Rice Burroughs, który napisał „Tarzana wśród małp". Jego historia zaczyna się, gdy statek wiozący Lorda Graystoke i jego ciężarną żonę Alice rozbija się u wybrzeży Afryki.**

Niedługo po narodzinach małego Johna (bo tak miał na prawdę na imię Tarzan), Lord i jego żona zostali zabici przez wielkiego goryla - Kerchaka. Chłopcem zaopiekowała się gorylica Kala, która niewiele wcześniej straciła własne dziecko. Tak zaczęła się kariera młodego Lorda zwanego Tarzanem, Królem Małp.

Powstało wiele ekranizacji tej powieści, ale nas interesuje najnowsza, ze studia Walta Disney'a. A dokładniej gra stworzona na podstawie tego filmu. Jest to tradycyjna platformówka z gatunku „cały-czas-w-prawo", w której możemy pokierować poczynaniami Tarzana i niektórych z jego przyjaciół. Gra oferuje 13 poziomów (plus drugie tyle bonusowych), zawierających, oprócz standardowego biegania i skakania, takie atrakcje, jak surfowanie po konarach drzew, jazda na olbrzymim ptaku czy ucieczka przed stadem przerażonych słoni. Oprócz samego człowieka dżungli, który w trakcie gry wyrośnie z małego chłopca na silnego mężczyznę, na kilku poziomach można spotkać się z jego przyjaciółmi: młodym gorylem Terkiem, słoniem Tantorem i piękną Jane. Niektórzy z nich będą pomagać Tarzanowi, innych będzie musiał ratować z opresji.

Grafika w „Tarzanie" jest bardzo ładna i kolorowa. Dżungla żyje własnym życiem, jest w niej mnóstwo ptaków i zwierząt, całość jest pięknie animowana. Ponieważ wszystko jest wykonane w trójwymiarze, na pewno przyda się akcelerator, chociaż gra funkcjonuje i bez niego. Jeśli chodzi o muzykę to jest ona, krótko mówiąc, fenomenalna. Wszystkie melodie są oczywiście zaczerpnięte bezpośrednio z filmu (w tym oskarowa piosenka Phila Collinsa). Warto zagrać chociażby po to, żeby jej posłuchać. Trochę gorzej wypadają odgłosy, a konkretnie dźwięki wydawane przez postaci sprawiają wrażenie, jakby były nagrane w niższej jakości, ale po jakimś czasie przestaje się na to zwracać uwagę. Warto też wspomnieć o animacjach poprzedzających każdy etap. Są to oczywiście fragmenty kinowego filmu i są naprawdę świetne. Ogólnie „Tarzan" nie ma większych wad, chociaż muszę się przyczepić nieco do instrukcji. To bardzo przyjemna gra, o niezbyt wygórowanym poziomie trudności. Polecam wszystkim, którym podobał się film, a także tym, którzy po prostu lubią tego typu gry. Bo ta jest po porstu słodka! **BRZYDAL**



# BATTLEZONE

- Wydawca: **Activision**
- Producent: **Activision**
- Cena: **59.00**
- Dystrybucja: **LEM**

**Jakieś dwa lata temu panowie z Activision postanowili tchnąć nieco świeżości do skostniałego wówczas gatunku RTS.** Uknuli sobie to całkiem sprytnie - postanowili zmiksować klasyczną strategię „Real-Time" z symulatorem, a wszystko doprawić szczyptą „Dooma". Mieszanka była iście piorunująca. Jeśli jakimś cudem tytuł „Battlezone" jest Ci zupełnie obcy, pozwól Drogi Graczu, że nieco go przybliżę.

Zacznijmy od fabuły. Sęk w tym, że Amerykanie i Sowieci znów nie mogą się ze sobą dogadać, tym razem z powodu nowego surowca. Okazuje się, że odkryty kruszec ma pewne przydatne właściwości i na pewno nie pochodzi z Ziemi. Tak więc rozpoczyna się wyścig i zaciekła walka, a metalu będziemy poszukiwać m.in. na Księżycu i Marsie. Żeby nie było zbyt gładko, do zabawy przyłączą się również Obcy.

Grafika praktycznie nie straciła nic na atrakcyjności i nadal prezentuje się doskonale. Największe wrażenie sprawia jednak sceneria, w której toczy się walka. Czegoś takiego próżno szukać w dzisiejszych super-hitach. Powierzchnia Księżyca jest dokładnie wymodelowana, pokryta licznymi kraterami, wzniesieniami i wąwozami, a przy tym ogromna. Cudo!

Podczas zabawy będziemy w stanie pojeździć ponad 20. różnymi maszynami i postrzelać z ogromnie zróżnicowanej technologicznie broni. Najlepsze jest jednak to, że gdy znudzi Ci się pojazd, możesz wrócić do bazy i wybrać inny. Mocna rzecz!

Muzyczka jest całkiem ciekawa i nieźle komponuje się z tym, co się dzieje na ekranie. .

Jeżeli po przeczytaniu tego tekstu zdecydujesz się na zakup „Battlezone", to mam dla Ciebie miłą wiadomość. Otóż LEM zdecydował się wznowić tę produkcję w taniej serii Essential. Cena po prostu poraża! **FAZI**



# SILENT HUNTER

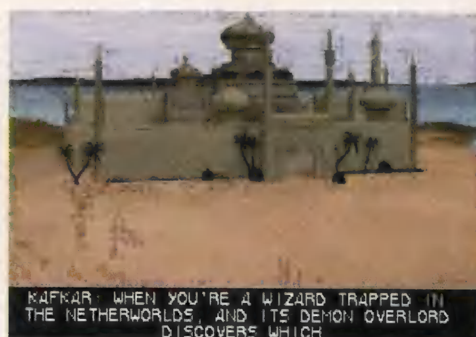
- Wydawca: **Mindscape**
- Producent: **SSI**
- Cena: **69.00**
- Dystrybucja: **Play-It**

**Jeśli kochacie morskie wojaże i ten charakterystyczny dla wilków morskich pociąg do ryzyka, to właśnie możecie wesprzeć Wuja Sama w jego boju o „wolność i demokrację".**

Wojna na Pacyfiku jest u nas tematem jakby z lekka omijanym i traktowanym dość pobieżnie, a trzeba przecież stwierdzić, że gdyby USA nie podjęło decyzji o potraktowaniu frontu europejskiego priorytetowo, to Herr A.H pewnie wytrzymałby do 1946. Aby przybliżyć szerszej publice oceaniczny teatr zmagań na Pacyfiku, doskonale znana wśród strategów firma SSI spłodziła kilka lat temu doskonały symulator amerykańskiej łodzi podwodnej. „Silent Hunter" czerpie garściami z klasycznego „Silent Service 2" i bije realizmem na głowę ten arcyklasyczny produkt. Będziemy mogli stoczyć tutaj setki historycznych, lub generowanych losowo bitew,



skorzystać z załączonego edytora lub po prostu zaciągnąć się pod gwiaździsty sztandar i odbyć pełną służbę w trybie kampanijnym. Na łodzi zarządzamy naprawdę wszystkim (no, może poza kwatermistrzostwem gastronomicznym), przez co trywialne polowanie z „SS2" nabiera niebywałego smaku. Do dyspozycji mamy nie tylko działo i peryskop, ale i szumonamierniki czy radar. Cała łódź podzielona została na kilkanaście stref bojowych, a przez to i stref zgnieceń, co znacznie ulepszyło model uszkodzeń okrętu. Teraz pójście na dno nie będzie takie łatwe (ani przyjemne). Do gry dołączona także zawartość trzech publikowanych oddzielnie paków, przez co ilość scenariuszy i stref patrolowych wzrosła kilkakrotnie. Rozgrywka w „SH" dostarcza naprawdę niesamowitych wrażeń, przez co od strony realizmu może pobić go tylko „Aces Of The Deep", ale jeśli chodzi o grywalność jest niepokonany. Jedyne co przeszkadza, to fakt, że jeszcze nikomu (poza wspomnianym wypadkiem „AotD") nie udało się zająć tak wielkim problemem, jak Bitwa o Atlantyk. Mamy nadzieję, że nadciągający „Silent Hunter II" nie zapomni o tak „niewielkim" teatrze działań. Dziś, za te pieniądze, mogę z całą odpowiedzialnością zarekomendować ten odgrzany hit! **JAGD52**




# MAGIC CARPET 2 DUNGEON KEEPER

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Bullfrog**
- Cena: **55.00**
- Dystrybucja: **IPS CG**

**Swego czasu „Magic Carpet 2" cieszyła się sporą popularnością. Nic dziwnego - miała bardzo dobrą jak na owe czasy grafikę, łączyła elementy zręcznościówki i strategii i oferowała pokaźny zestaw czarów. Bullfrog miał powody do dumy - z jego stajni wyszedł klasyk.**

Tak było dawniej. Teraz niestety „MC2" raczej rozczarowuje niż bawi. Najtrudniej pogodzić się ze wszechobecną pikselozą i niską rozdzielczością. Niestety, gra bardzo się zestarzała, a jej wygląd odepchnie wielu potencjalnych nabywców. Może starzy gracze, którzy z łezką w oku wspominają leciwy hit, zdecydują się na zakup programu. Dla zachęty dodam, że aktualnie można go nabyć za małe pieniądze, wraz z dużo ciekawszą pozycją. A mianowicie ze wspomnianym wcześniej „Dungeon Keeperem".

Tej gry nie trzeba przedstawiać. Trzy lata temu, to właśnie ona ostro namieszała w branży. Zupełnie nowe spojrzenie na Strategię Czasu Rzeczywistego i niesamowicie wciągający scenariusz zadecydował o wielkim powodzeniu programu. Koniec z wcielaniem się w rolę obrońców ludzkości i mężnych herosów - teraz jesteś Panem Podziemi, a wszyscy, którzy się temu sprzeciwią, skończą w Twojej sali tortur. Gra, jak żadna inna, pozwala wczuć się w rolę władcy absolutnego, tyrana i uzurpatora, odwołując się do najniższych ludzkich instynktów.

Do naszej armii przyłączy się kilkanaście różnych gatunków istot, które trzeba będzie wyszkolić, zapewnić nocleg, jedzenie i... regularne wypłaty. Tak, tak, Twoje bestyjki nie walczą za darmo, będziesz więc musiał postarać się o złoto.

Oprawa graficzna trzyma poziom, mimo podeszłego wieku. Tu i ówdzie wyszczerzy się do nas jakiś piksel, jednak nie ma powodów do narzekań. Wszystko jest przejrzyste i wyraźne.

Aby zwyciężyć, będziemy musieli podbić kilkanaście sielskich krain oraz wybić z głów ich mieszkańcom radość i zabawy. Jak dobrze być złym... Buchachacha! **FAZI**

# THEME HOSPITAL THEME PARK

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Bullfrog**
- Cena: **55.00**
- Dystrybucja: **IPS CG**

**Ostatnio IPS wydaje całkiem ciekawe zestawy starszych gier. W jednym z nich znajdziemy dwie strategie Bullfrog'a.**

Jedną nich jest „Theme Hospital". To dość oryginalna strategia, połączona z elementami gry ekonomicznej. W rzeczywistości to jedna z zabawniejszych gier na PC. Naszym zadaniem jest ciągła rozbudowa szpitala i wyciąganie kasy od biednych pacjentów. „Ciężko" zarobione pieniądze przeznaczamy na podnoszenie standardu na naszej placówki, wypłaty dla personelu, sprzęt medyczny itp.

Naszą klientelę gnębią różne niespotykane w realnym świecie choroby, np. włochacizna czy




wzdęcie czaszki. Każda jednostka chorobowa odznacza się odmiennymi objawami, które mogą czasem doprowadzić do ataku śmiechu. Gierka prezentuje się całkiem ładnie, postacie są duże i zabawnie animowane. Szczerze polecam... tym bardziej, że wraz z nią możemy nabyć „Theme Park". Pierwsza gra z cyklu „theme" zdobyła sporą popularność. Ciekawy jak na tamte czasy temat i bardzo kolorowa, kreskówkowa grafika przyciągnęła rzesze graczy spragnionych dobrej strategii ekonomicznej. Wcielasz się w niej w rolę właściciela lunaparku. Musisz dbać, aby biznes się kręcił. Zatrudniasz personel, budujesz kolejki górskie i karuzele, rozmieszczasz budy z colą i hamburgerami w strategicznych miejscach. Wszystko po to, aby tłumy, które ściągają do wesołego miasteczka, zostawiały u Ciebie zawartość swoich portfeli.
Oprawa audio-wizualna programu niestety nie zachwyca. Budynki są wprawdzie ładnie zaprojektowane, ale to nie wystarczy. Najbardziej kole w oczy niska rozdzielczość i straszna pikseloza. Mimo tego gra jest warta zakupu! **FAZI**





# M1 TANK PLATOON 2

- Wydawca: **Microprose**
- Producent: **Microprose**
- Cena: **39.90**
- Dystrybucja: **CD Projekt**

**Witajcie komputerowi pancerni! Producenci nie rozpieszczają nas, jeśli chodzi o symulatory czołgów. Czy oni myślą, że świat symulatorów kończy się na śmigłowcach i myśliwcach?**

W związku z takim stanem rzeczy, wielbiciele czołgów zmuszeni są uważnie się rozglądać za grami tego typu (w końcu ile można grać w „Armored Fist"). Teraz nadarza się okazja, aby za niewygórowaną cenę nabyć całkiem niezły produkt.

„M1 Tank Platoon 2", mimo że stuknął jej już drugi roczek, wciąż trzyma dość wysoki poziom. Program oferuje całkiem pokaźny zestaw teatrów działań: Korea, Bliski Wschód, Zatoka Perska i kilka innych. Pola walk są ciekawie zaprojektowane i obfitują w liczne przeszkody terenowe. Często będziemy odpierać ataki lotnictwa, a maszyny wroga nie pozwolą nam na chwilę wytchnienia.

Grafika jest całkiem przyjemna i - co ważne - szybka. Nawet bez akceleratora prezentuje się przyzwoicie. Niestety, gra obsługuje jedy-



nie interfejs glide, który już jakiś czas temu odszedł w zapomnienie. Tak więc posiadacze TNT, G400 itp. będą musieli zadowolić się wersją software'ową.

Słów parę o dźwięku. Odgłosy wojny są dobrze dobrane: salwy Abrams'ów na moment wszystko zagłuszają, złowieszczy huk śmigłowców ostrzega nas przed niebezpieczeństwem, a z każdej strony rozlega się terkot ciężkiej broni maszynowej. „M1 Tank Platoon 2" to niezła propozycja, jednakże tylko dla fanów tego typu rozrywki. **FAZI**

# TOTAL ANNIHILATION

- Wydawca: **GT Interactive**
- Producent: **Cavedog**
- Cena: **59.00**
- Dystrybucja: **LEM**

**Wielu z Was na pewno pamięta jeszcze „Totala", choć gra ma już grubo ponad dwa lata. Nic dziwnego - był to nie lada przebój, który mógł konkurować nawet ze „Starcraft'em".**

Do takiego stanu rzeczy przyczyniła się znakomita grafika, sugestywna muzyka, rozmach i wciągająca fabuła. Od kilku tysiącleci galaktyka nie zaznała spokoju. Dwie potężne organizacje: Core i Arm rozpętały wojnę, która niemal całkowicie pochłonęła jej zasoby. Potęga Core tkwi w technologii, która pozwala przetransportować do maszyn świadomość ludzką. Najlepsi wojownicy zostają po prostu replikowani.

Członkowie Arm to ludzie, którzy nie pogodzili się z praktykami przeciwnika. Nie chcą porzucić ciała na rzecz metalowych skorup. Aby mieć choć cień szansy, Arm zdecydowało się klonować swoich żołnierzy...

Obojętnie, po której stronie się opowiemy, do naszej dyspozycji zostanie oddany ogromny arsenał. Do boju poprowadzimy ok. 50 różnych jednostek, zarówno lądowych i powietrznych, jak i flotę morską. Do tego dochodzi kilka rodzajów umocnień oraz szeroka gama budynków (prawie 20). Przypomnę jeszcze, że do przejścia mamy 50 misji. Z pewnością na nudę nie będziemy narzekać.

Warto wspomnieć o grafice. Co prawda nie sprawia już takiego wrażenia, jak w poprzednim wcieleniu, ale nadal jest przejrzysta i bogata. Mapy obfitują we wzniesienia terenu, co sprzyja stosowaniu różnych wybiegów taktycznych. Generalnie oprawę graficzną programu należy liczyć na plus.

Muzyka to po prostu najwyższa jakość. Tak dobrze dobranych i potęgujących klimat utworów nie słyszy się często. Ekspresyjne utwory Jermy Soule'a skutecznie podnoszą napięcie towarzyszące rozgrywce. Melomani mogą zdecydować się na zakup programu dla samych ścieżek audio.

Podsumowując, „Total Annihilation" to jedna z najlepszych gier dostępnych w ramach tanich serii. Zapewnia długie godziny rozrywki na najwyższym poziomie. Jest to jedna z gier, które wręcz wypada mieć. **FAZI**



# WIELKI PLEBISCYT
# GRA ROKU 1999

Najlepsze gry minionego roku wybrane!

Odzew na ogłoszony w numerze lutowym plebiscyt przerósł nasze najśmielsze oczekiwania. Do redakcji codziennie docierały tony kartek z propozycjami Waszych faworytów. Tylko dzięki ofiarnej pomocy Grooviego, który przyniósł liczydło, oraz korektorki Magdy, która zasponsorowała lupę, udało się odcyfrować i przeliczyć wszystkie głosy. The winner is...

NAGRODA REDAKCJI GK



UNREAL TOURNAMENT

NAGRODA SERWISU VALHALLA



SYSTEM SHOCK 2

NAGRODA GRACZY



QUAKE III: ARENA

Kilka słów komentarza do wyników plebiscytu. Z rozkładu Waszych głosów widać wyraźną przewagę głośnych tytułów. Pierwsza piątka nie zaskoczyła nas zbytnio. Wszystkie gry to znane hity, na które czekało się i o których mówiło od dawna. „Quake 3 Arena", pomimo wąskiej, sieciowej specjalizacji, zdołał zdobyć serca graczy. Zadziwiająco wysoką pozycję zajęła czwarta część przygód Lary Croft. Wielu oddanych fanów nic nie robiąc sobie z wypominanej wtórności gry, zagłębiło się ochoczo w labirynty kolejnego „Tomb Raidera". Na tak duży sukces z pewnością zapracowała również niedawna wizyta w Polsce seksownej pani archeolog. Gracze preferują też dobrej jakości produkty wydawane w całości po polsku. Wysokie pozycje takich gier, jak „Baldur's Gate", „Heroes Of M&M 3" oraz „Rally Championship", mówią chyba same za siebie i najlepiej świadczą o docenieniu wysiłków naszych dystrybutorów. Cieszy wysoka pozycja „Drivera", najoryginalniejszej chyba gry ostatniego roku. Rok 1999 był dobrym okresem dla graczy. W naszym kraju zapamiętamy go jako czas dużych przetasowań i prób regulacji rynku oryginalnego oprogramowania, zwiększenia ilości lokalizacji oraz - przede wszystkim - spadku cen. Na świecie widać wyraźnie dążenie do wydawania coraz lepszych i bardziej dopracowanych jakościowo produktów. Zabrakło co prawda zdecydowanego faworyta (tak jak w 1998 był nim „Half-Life"), za to obrodziło tytułami bardzo mocnymi, wysokiej klasy, pierwszorzędnym wykonaniu i świetnej grywalności. Każdy mógł znaleźć coś dla siebie.




## NAGRODZENI:

**3D Blaster Annihilator GeForce 256** - Tomasz Toczko z Ełku
**Sound Blaster Live Player** - Kamil Mielniczuk z Lublina
**Głośniki Four Point Surround** - Łukasz Mańka z Libiąża

**Gry:**
Zbigniew Pietroch z Gdyni
Łukasz Szczuka z Cieszyna
Tomasz Jeżowski z Konina
Mateusz Samul z Kolna
Adam Fenczan z Inowrocławia
Paweł Rutkowski z Łodzi
Krzysztof Widawski z Poznania
Amateusz Maciejewski z Rybnika
Michał Śleszyński z Gdyni
Artur Grabowski z Ciechanowa
Damian Siwek z Konina
Dawid Bielecki z Karpacza
Tadeusz Olejniczak ze Świdnicy
Bartłomiej Banachowicz z Ciechanowa
Jakub Narloch ze Szczecina
Jakub Kusaj z Dłużyny Dolnej
Jarek Koterwa z Poznania
Artur Wiśniewski z Legnicy
Dominik Wałoński z Krakowa
Paweł Majcherczyk z Krakowa
Łukasz Siemienkiewicz z Białegostoku
Sławomir Piechowski z Rzeszowa
Aleksander Baranowski z Suwałk
Piotr Chrzanowski z Jaworzna
Piotr Borowski z Płocka
Krzysztof Matyjek ze Skierniewic
Bogumił Tomczak z Brodnicy
Kama Niemciuk ze Świdwina

## GŁÓWNY SPONSOR:




## PARTNERZY AKCJI:

CDPROJEKT

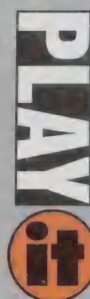






COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo
publishing house












# HARDWARE

## CO W SPRZĘCIE PISZCZY. HARDWARE'OWY PRZEGLĄD RYNKU

# JAJO Z NIESPODZIANKĄ

### ROZWIĄZANIE KONKURSU

Tak jest! Oto jest i nasz zwycięzca, który od teraz staje się dumnym posiadaczem karty Riva TNT 2! Redakcyjna sierotka była łaskawa tym razem dla K. Kierzkowskiego z Warszawy. Oczywiście prawidłowa odpowiedź brzmi: nVidia! Spośród kartek, jakie do nas napłynęły, los uśmiechnął się do wyżej wymienionego.

Nagrodę pocieszenia, kartę S3 wygrał D. Choiński z Bytomia.

**Stało się! Tylko tyle możemy powiedzieć, bo od momentu, w którym niejaki B.Gates pokazał X-Boxa, po prostu nas zatkało.**

**Zachwytu? Nooo, nie wiem... Zacznijmy jednak tę bajkę od początku. Dziewiątego marca w San Jose, na Computer Games Developers Conference, szef Microsoftu wystąpił we wdzianku cyklisty z wielką literą X na piersi. To nie żart! Najwyraźniej Bunny People nie wystarczyli. Okazja była zaiste niecodzienna, skoro najbogatszy człowiek świata zdecydował się na taką przebierankę. Oficjalnie zaprezentowano prototyp najnowszego dziecka Microsoftu - konsolę X-Box.**

To zadziwiające urządzenie ma wprowadzić potentata z Richmond na zupełnie nowe wody multimedialnej rozrywki. Chyba nawet nie wypada wspominać, że tą działką do tej pory niepodzielnie władało Sony - zapowiada się więc ciekawa batalia.

Nowa konstrukcja może być prawdziwie morderczą maszyną. Zastosowany tu będzie procesor Intela (PIII 600 MHZ), zaś sercem graficznym powinien zostać chipset nVidii, nazywany kodowo N15. Efektem tego technologicznego mezaliansu może być... 300 milionów poligonów na sekundę! Dość powiedzieć, że masowo produkowana konsola Sony może wyciągnąć „zaledwie" pięciokrotnie mniej. Obecnie dostępne na rynku dopałki do pecetów mogą tylko marzyć o jednej dziesiątej tej wielkości. Standardowo czarne pudełko (nieznany jest jeszcze kształt, prototyp był sporej wielkości „iksem") ma mieć zamontowane 64 MB RAM-u i (co najdziwniejsze, biorąc pod uwagę charakter sprzętu) ośmiogigabajtowego hadeka. X-Box oferować ma graczom to, nad czym tak długo myślało Sony - napęd DVD (x4) i możliwość podłączenia do Internetu. Ciekawostką będzie zastosowanie chipsetu dźwiękowego generującego dźwięk na 64 kanałach w pełnym 3D. Teraz najważniejsze. X-Box nie będzie kompatybilny z PC. Gra z Peceta - NIE! Konwersja - kto wie? Zadziwiające, czyż nie? Bebechy niby te same, ale reszta... Gates oficjalnie wytłumaczył to dziwne zjawisko zróżnicowaniem tematycznym. Strategie i erpegi na blaszaka, X-Box dla gier zręcznościowych. Wielki Brat wie co dobre, bo sam jest Pierwszym Graczem. Zapachniało równie trafnymi spostrzeżeniami, jak „640 kb wystarczy". Inną sprawą jest wypuszczenie na rynek pierwszej serii konsol „made by Microsoft". Nastąpi to... na Wigilię 2001 roku. Najwidoczniej Bill postanowił przestraszyć konkurencję pokazując jej swojego bobasa. Pozostaje jeszcze kilka innych pytań bez odpowiedzi. Cena, możliwość rozbudowy, i czy owe 64 MB z hadekiem wystarczą? Obecne możliwości techniczne X-Boxa są naprawdę oszałamiające, ale w ciągu 18 miesięcy powinny znaleźć się na rynku karty nVidii z nowym chipsetem, a wówczas dojdzie jeszcze jedno pytanie. Czy warto? Tym bardziej, że zapowiadana niekompatybilność z klasycznym pecetem spowoduje, że firmom software'owym trzeba dać owe osiemnaście miesięcy na uruchomienie nowych grup koderskich. A stuff pecetowy istniejący do tej pory będzie dla posiadaczy nowej konsoli zupełnie nieosiągalny. Pecet czy X-Box? **BLACK MAIL**



# TANIE DRANIE

**W dzisiejszym odcinku naszych hardware'owych zmagań zajmiemy się prezentacją najczęściej kupowanego urządzenia peryferyjnego do domowego „blaszaka". Zapomnijcie o joyach.**

**Czas zacząć myśleć poważnie. W zasadzie od samego początku istnienia komputerów domowych ich praktyczne zastosowanie w codziennym użytku sprowadzało się do mniej lub bardziej udanych prób drukowania. Naszym młodym Czytelniom pragnę przypomnieć, że tak zaawansowane technologicznie programy jak CAD-y, które dziś zżerają setki megabajtów RAM-u i wymagają PIV, debiutowały na skromniutkich C64, w czasach, gdy posiadanie stacji dyskietek było objawem prawdziwego burżujstwa.**

Potem zaczęto szybko zdawać sobie sprawę, że to nowe medium może znacznie ułatwić życie wszystkim zarabiającym pisaniną i w ten sposób powstały pierwsze edytory tekstu. Aby móc efektywnie z nich korzystać, potrzebne były drukarki pozwalające na wykorzystanie opracowanego materiału. A to już był pierwszy krok do poważnego DTP.

Obecnie ceny drukarek pospadały do poziomu pozwalającego na swobodny ich zakup na domowe potrzeby (kilka lat temu brzmiało to jak czysta fantazja). W dzisiejszym odcinku pozwolimy sobie przedstawić Wam cztery modele renomowanej firmy Hewlett-Packard. Skąd tytuł? Prezentowane poniżej modele należą do serii DeskJet, której zadaniem jest wypromowanie wśród odbiorców drukarek modeli tanich i prostych w obsłudze. Seria tych produktów kierowana jest dosłownie do każdego, kto w domu zajmuje się edycją tekstów czy pracą na programach graficznych. Dziś dzięki nam poznacie trzy modele drukarek domowych firmy Hewlett-Packard.

Pierwszym modelem jest HP Desk Jet 610C. To chyba najodpowiedniejszy model do domowych zastosowań, mających niewiele wspólnego z tzw. poważną pracą. Wyjątkowo niska cena drukarki (470 zł.) i średnia wydajność pozwalają sadzić, że będzie cieszyła się wielkim powodzeniem wśród najmniej wymagającej klienteli. To model najgłośniejszy i najwolniejszy, lecz uzyskane na nim efekty w pełni powinny usatysfakcjonować np. redakcję szkolnej gazetki.

Druga z naszych bestii, to model HP Desk Jet 840C. Dzięki niej możemy drukować dosłownie na wszystkim: kopertach, zwykłym papierze, kartach pocztowych i materiałach przezroczystych. Opcja foto pozwala drukować na papierze fotograficznym w rozdzielczości do 1200 dpi. „Szybkostrzelność" tej konstrukcji oceniona na 8 str./min., w przypadku druku czarno-białego i 5 stron w kolorze. Atutem tej konstrukcji jest dość przystępna cena. Wadami podczas eksploatacji są: nadmierne zużywanie tuszu podczas korzystania z trybu foto i zdarzające się rzadko przestawienia liter przy drukowaniu spod Worda. Dużym atutem tego modelu jest wielka konfigurowalność i przystępna cena (699 zł).

Trzecim bohaterem naszej opowieści jest HP Desk Jet 930. To model najdroższy, a jednocześnie najbardziej doskonały technologicznie. Zastosowana tutaj PhotoREt III Precision Technology pozwala uzyskać naprawdę wspaniałe efekty. Maksymalna rozdzielczość to 2400x1200 dpi. Model ten działa bardzo szybko (9 stron/minutę w czerni i 7,5 w kolorze!). Jedynym zauważalnym mankamentem jest głośność pracy w trybie Photo. Cała reszta to czysta rozkosz! Dokonywane przez naszych redakcyjnych speców testy polegają na długotrwałym katowaniu urządzenia największymi z możliwych wydrukami. Dzięki uprzejmości ekipy z Computer Arts mogliśmy dokonać w pełni profesjonalnej oceny testowanego sprzętu.

Pora dokonać podsumowania. Bezwzględnie w kategorii ekonomii zwycięża HP 840C. Model 930 to produkt dla profesjonalistów, którym nie straszne są częste wymiany pojemników z tuszem. W naszym przypadku używanie opcji Photo skończyło się po około 400 wydrukach. To jednak cena, jaką przyjdzie zapłacić ceniącym profesjonalizm. Pozostali z pewnością zainteresują się modelami tańszymi, które w codziennym użytkowaniu powinny wykazać się większą ekonomicznością. **JAGD 52**

## CENA A EFEKT

Oto przykładowe wydruki, jakich dokonaliśmy na testowanych drukarkach. Syćcie oczęta!



HP Desk Jet 610C



HP Desk Jet 840C



HP Desk Jet 930C

## NOWOŚCI

- Creative Labs stworzył sterowniki dla swego sztandarowego produktu (SB Live!) na nową platformę Microsoftu. Win 2000 nadciąga!

- Netscape za moment powinien pokazać najnowszą odsłonę swojej przeglądarki. Na razie dostępna jest w pełni funkcjonująca wersja beta. Czekamy na final.

- Wieść nie z naszego podwórka, ale zawsze interesująca. America Airlines podpisało umowę z Dellem na dostarczenie pracownikom AA komputerów po niższych cenach. Jak dobrze żyć w kraju Wuja Sama!

- 3Dfx zakończył spór sądowy z jedną z firm będących własnością Intela. Stanęło na wymianie technologii, będących do tej pory kością niezgody. Szczegółów nie podano, lecz należy sądzić, że polubowne zakończenie sprawy leżało w interesie 3Dfx-a, przeżywającego obecnie duże problemy finansowe.

- Piątego kwietnia odbyła się premiera polskiej edycji Windows 2000. Microsoft zamierza dla naszego rynku w pełni spolonizować Win 2000 Professional i Server. Edycje „cięższe" nie będą dystrybuowane w polskiej wersji językowej. Mamy nadzieję, że wreszcie dane nam będzie zobaczyć to cudo w wersji PL, bo do czasu premiery Microsoft nie zdołał dostarczyć przedstawicielom prasy polskiej edycji, prezentując ją „na sucho".

- Po wyroku skazującym Microsoft na rodzimym podwórku, przedstawiciele Komisji Europejskiej na razie nie zamierzają przedsięwziąć podobnych kroków przeciwko Microsoftowi w Europie.

- Samsung zamierza powiększyć procesorowy duumwirat o swoją „skromną" personę. Do końca roku powinien powstać 64-bitowy procesor konkurujący z PIII.

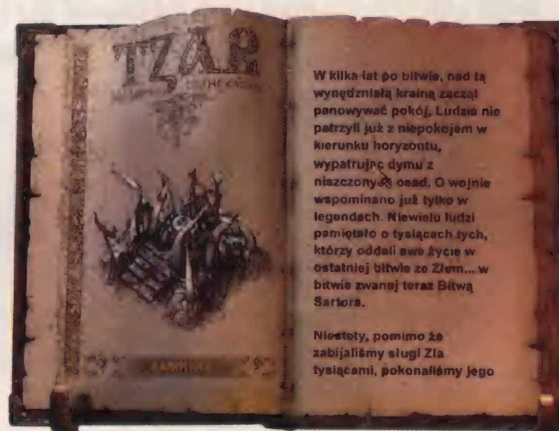
# PORADY & TIPSY

## OTO NASZA REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM

■ RECENZJA **GK #3/2000** ■ WERDYKT **83%**

# TZAR PL

**Czasami ciężar korony może przyglebić i najtęższego stratega. Aby tak nędzna klęska nie stała się Waszym udziałem, zerknijcie, Mili moi poniżej.**




**TIPS & TRICS**

**■ SOLDIER OF FORTUNE**
**Załaduj grę z następującym ustawieniem: sof.exe +set console 1. Podczas porywania pacnij tyldę i wpisz: \cheats 1. Teraz możesz podczas zabawy wpisywać:**
**heretic - jesteś Bogiem!**
**ninja - nie widzą Cię**
**elbow - pierwsze sześć typów uzbrojenia ma pełne magazynki**
**bigelbow - ostatnie sześć typów zabawek ma pełne magazynki**
**phantom - zapomnij o clippingu**
**matrix (1-10) - chcesz zobaczyć jak się ucieka przed kulami?**

**■ THIEF 2: THE METAL AGE**
**Oto macie moi kochani możliwość poprzeskakiwania przez levele. Wystarczy wcisnąć na raz: Ctrl+Alt+Shift+End.**



**Dość niedawno ukazała się na rodzimym rynku polska wersja gry „Tzar - Ciężar Korony". Z powodu niskiej ceny i relatywnie wysokiej jakości, cieszy się niezłą popularnością, szczególnie zaś wśród fanów praojca RTS-ów osadzonych w klimatach fantasy - tj. „Warcrafta". Dlatego też zdecydowaliśmy się na zamieszczenie w „Grach Komputerowych" pełnego rozwiązania do „Tzara".**

## MAPA 1

Wuja Briana znajdziesz, kierując się na zachód od miejsca startu. Kiedy do niego dotrzesz, poczekaj aż zginie i obejrzyj akcję do końca. Pomoże Ci Ghiron i szczęśliwie ukończysz ten poziom.

## MAPA 2

Aby dotrzeć do Woolina, skieruj się na północ. Gdy już znajdziesz się przy głębokim dole, zmień kierunek podróży na zachód, a w końcu na południe, aż będziesz na polanie. Tam rozbił obóz wspomniany rycerz. Porozmawiaj z Woolinem, a następnie zbierz stacjonującą tam armię i podążaj za nim tj. idź w kierunku północnym, a potem północno-wschodnim. Kiedy znajdziesz się na drodze, stań na wschodniej jej części przy skale, tak aby zablokować i zniszczyć każdego nadciągającego przeciwnika. Rozmieść swoje wojska prostopadle do drogi, aby było łatwiej zablokować pochód wroga. Pamiętaj o tym, że nikt nie może przeżyć (szczególnie uważaj na szybką konnicę, która spróbuje Cię przechytrzyć, wykorzystując swój atut szybkości). Jeśli wróg Ci ucieknie, nie przejdziesz misji, jeśli jednak zdołasz go unicestwić, to witaj na następnym levelu.

## MAPA 3

Porozmawiaj ze starszym wieśniakiem w centrum wioski (na północ od kościoła). Pójdź do cmentarza w południowo-wschodniej części mapy i zabij tutejszych wrogów. Wróć do starszego wieśniaka i porozmawiaj z nim ponownie. Uważaj, gdyż po odbyciu rozmowy na wioskę będzie nacierać ofensywa, którą będziesz zmuszony powstrzymać, wykorzystując sprytnie swoje siły. Najlepiej postaraj się zastopować przeciwnika na moście, aby nie mógł atakować frontem. Oczywiście niewykluczone jest inne rozwiązanie tej potyczki.

## MAPA 4

Pierwszą rzeczą, jaką musisz zrobić, to koniecznie przeprowadź w bezpieczne miejsce (np. tam, gdzie stacjonujesz na starcie) minimum jednego wieśniaka. Jest to niezbędne, gdyż po wypełnieniu pierwszego zadania bez niego nie będzie możliwe zrealizowanie jego dalszej części. Wieśniaka możesz ściągnąć z obozu przeciwnika (co jest dosyć ciężkie), albo z miejsca na północ od startu, gdzie paraduje sobie jeden samotny. Pokonanie wroga jest możliwe, a właściwie konieczne (ze względu na czas) bez uprzedniej rozbudowy infrastruktury, jedynie wojskami, które otrzymałeś standardowo. Musisz walczyć wykorzystując klasyczny schemat: pierwsza linia - rasowi wojownicy, druga linia - łucznicy. Proponuję również wyżynać przeciwników kierując się od południa na północ. Druga część zadania polega na odbudowie infrastruktury (teraz niezbędny jest wieśniak) i przygotowaniu do boju niezłej armii. Trzeba to robić szybko, gdyż przeciwnik już niedługo się pojawi, a jego atak będzie zmasowany, w dodatku zostanie poprowadzony ze wszystkich stron.

## MAPA 5

Podążaj na wschód i przejmij kolejno dwie osady, po czym wróć się do miejsca startu. Potem idąc na południe zrób to samo z następnymi dwoma wioskami. Rozkaż od razu ludziom pracować na polach w tartakach, przy wyrębie drewna i kopalniach, abyś zdobył odpowiednią bazę surowcową. Kieruj się na południowy-zachód i porozmawiaj z przywódcą krasnoludów. Następnym celem będzie północny-wschód,

gdzie powinieneś przejąć ołtarz orków. Wróć do krasnoludów i ponownie porozmawiaj z przywódcą (dostaniesz wsparcie). Teraz poczekaj na zgromadzenie odpowiednich sił (pobuduj kilka prężnie pracujących koszar) i zaatakuj Twój zasadniczy cel - czerwone królestwo Dread'a na południowym-wschodzie.

## MAPA 6

Zacznij grę od maksymalnej ekspansji gospodarczej: mnóstwo domów, maksymalne wydobycie wszelkich surowców, kilka koszar, gospodarstwa, forty i inne potrzebne budowle. Po uzbieraniu odpowiednich sił, zaatakuj obóz na północy po zachodniej stronie rzeki. Gdy uporasz się z przeciwnikiem, zacznij się jeszcze dynamicznej rozwijać wykorzystując nowe tereny, pełne cennych złóż - cała moc przerobowa powinna iść w kierunku militarnego rozwoju Twojego państewka. W międzyczasie przerzucaj produkowane wojska na drugą stronę rzeki. Rób tak, aż do pojawienia się przeciwnika. Jeśli będziesz odpowiednio szybki i zgromadzisz odpowiednią ilość wojska, na pewno będziesz triumfować. Pamiętaj także o zapewnieniu odpowiedniej mobilności swej armii i pobuduj około pięciu łódek. Rozmieścić wojska na obwodzie żółtego królestwa, jednak największą siłę ulokuj w okolicach zamku. Uważaj, bo czeka Cię ogromna bitwa i jeśli nie zgromadzisz naprawdę potężnej armii, trudno będzie Ci się obronić. Staraj się jak najdłużej stać za murami i cały czas aż do ich zniszczenia atakuj łucznikami szturmujących. Gdy ci przedrą się do środka, od razu do akcji wpuszczaj wojowników. Pamiętaj również, aby w czasie bitwy wykorzystywać łodzie, by móc cały czas dostarczać posiłki z Twojego królestwa.

## MAPA 7

Od razu po odbytej rozmowie zawróć wojsko, które automatycznie wyruszy w samo centrum piekła (uwaga! podczas wędrówki będziesz musiał nieustannie mieć na oku oddział, aby nie rozpoczął przelewu krwi, pchając się tam, gdzie nie potrzeba). Z rozmowy powinieneś dowiedzieć się jak najbezpieczniej przedostać się do Sartora. Podążaj tą drogą, odbij go i zawróć się do miejsca skąd wyruszyłeś (najlepiej tą samą okrężną trasą). Często sejwuj, ponieważ misja jest dość niebezpieczna, a to dlatego, że łatwo jest sprowokować przeciwnika.

## MAPA 8

Jesteś ograniczony czasem, toteż będziesz musiał działać bardzo szybko. Są dwie możliwości przejścia tej misji. Pierwsza: używając szpiega zabij odpowiedniego gościa. Zabierz mu ubrania, wejdź niepozornie do miasta i wynieś stamtąd księgę (pamiętaj, aby uprzednio nagrać stan gry). Druga: bardziej brutalna. Za wszelką cenę chroń łódkę, która cumuje na północ od startu. Koniecznie się do niej dostań, idąc tuż przy samym brzegu wschodniej części mapy, tak aby Cię nikt nie zauważył. Popłyń na północ. Tam natrafisz na wyspę, przy której przycumujesz. Porozmawiaj z Lordem Daringiem (przejmiesz jego królestwo), pobuduj odpowiednią infrastrukturę, wojsko oraz flotę niezbędną do ataku. Teraz masz do wyboru - atak lądowy lub morski (lub oba naraz), wybór należy do Ciebie - każda metoda ma swoje zalety i wady. Pamiętaj jednak, że księga znajduje się bardzo daleko, na północnym-zachodzie na małym cyplu (wyspie połączonej mostem z lądem), a w wszystko jest bardzo dobrze chronione. Uwaga! Jeśli się nie wyrobisz się w czasie i tak będziesz zmuszony do zniszczenia wroga siłą. Wybór sposobu przejęcia księgi należy do Ciebie - każdy jest dobry, jeśli poprowadzi Cię do sukcesu. Pamiętaj jednakże o tym, że wybór właściwego wariantu rozegrania misji zadecyduje o powodzeniu lub klęsce. Działaj ostrożnie.


Miłe złego początki...

## MAPA 9

Istnieją dwie metody ukończenia misji. Jedna jest bardziej bezpieczna, polega na pobudowaniu królestwa i zwielokrotnienia wojska, a następnie ataku. Druga bardziej ryzykowna, dzięki której może Ci się udać od razu zgładzić mocarnego Birshę, rzucając do natarcia wszystkie siły i skupiając się na nim (po nagraniu stanu gry, warto spróbować). Pierwsza metoda, mimo iż czasochłonna gwarantuje sukces, natomiast druga daje małe szanse, choć, przy odrobinie szczęścia, uda się. Gdy jednak zdecydujesz się na wariant pierwszy, możesz dodatkowo wypełnić misję poboczną i przejąć magiczne wrota w południowo-wschodnim rogu mapy, co jest całkiem opłacalne.

## MAPA 10

Zajmij się stroną gospodarczą Twojego państwa, a wkrótce stworzysz potężną armię. Wykorzystuj maksymalnie wszelkie złoża (złoto - południowy-wschód oraz wschód, kamień północ i wschód od zamku oraz te dostępne od razu). Gdy uporasz się z „pomarańczowymi", pobuduj port na rzece i spłyń jej nurtem, aż na wyspy w południowo-wschodniej części mapy. Przyłącz kapłanów oraz weź przedmioty. Przypominam, że aby ukończyć misję, trzeba zniszczyć wszystko co wrogie na mapie - począwszy od budynków, łódek (także rybackich) i oczywiście wojska, wieśniaków oraz palisad.

## MAPA 11

Pobuduj prymitywną infrastrukturę, zacznij produkować wojsko. Co pewien czas będą Cię wspomagać obfite posiłki. Praktycznie z każdej strony da się wedrzeć do zamku, jednak później powinieneś cały czas atakować z tej samej strony. Można próbować szturmować od północy (tzn. chyba od północnego-zachodu) wedle zaleceń, jednak nie jest to konieczne.

## TIPS & TRICS

**■ DIE HARD TRILOGY 2**
**Wciśnij escape podczas zabawy i wstukaj hasło. Efekt zależy od części gry, w której zdecydowałeś się cheatować:**

**Wszędzie działają:**
**painless - Bogowie są wśród nas!**
**followme - kamera podąża za bohaterem**

**Tryb strzelaniny:**
**weapons - całe uzbrojenie**
**ammo - nieskończona amunicja**
**autoreload - chyba nie trzeba tłumaczyć**
**slowmo - wrogowie działają wolniej**
**slowrocket - a nawet rakiety latają inaczej**

**Tryb akcji:**
**weapons - całe uzbrojenie**
**ammo - nieskończona amunicja**
**freeze - zatrzymujemy przeciwników**
**targeting - namierzamy wroga z łatwością**
**laser - celownik laserowy**
**ghost - przechodzimy przez mury**
**followterrain - nasze skoki są o wiele dłuższe**
**shocked - nie baw się prądem**
**fps - widok z oczu bohatera**
**fragyuck - więcej posoki**
**pillowmode i bighead - co ci graficy powyczyniali!?**

**Tryb jazdy:**
**ghost - nie przeszkadzają nam mury**
**nitro - ekstra dopałka**
**chantastic - jeździmy szybciej**
**freeze - nie krępuje nas ograniczenie czasowe**
**snow - śnieg!!!**


To są właśnie podwaliny przyszłego imperium.

## TIPS & TRICS

**■ SWAT 3**
Poniższe kody proszę wpisać podczas gry, po wcześniejszym wciśnięciu Shifta i tyldy jednocześnie. Dzięki temu pojawi się na ekranie konsola, do której możemy wpisać:
iamleet - wygrywasz z pełnym powodzeniem misję
johnwoo - gra nieco zwalnia
swatlord - nasza drużyna składa się z nieśmiertelnych herosów
biggerpockets - nielimitowana amunicja
casual - nasi gubią ciuszki!!!
doubleshot - zwiększamy szybkostrzelność
nc17 - zwiększamy krwistość rozgrywki
noshades - misje nocne rozgrywamy w dzień
hotstuff - przeciwnicy są twardsi...
justin - nigdy się nie poddają!





## TIPS & TRICS

**■ BATTLEZONE II: COMBAT COMMANDER**
Podczas zabawy wciśnij jednocześnie Ctrl plus tyldę. Masz przed sobą konsolę, na której możesz wpisać:
ai.winmission - wygrana
game.cheat bztnt - nieskończona amunicja
game.cheat bzbody - i tarcze
game.cheat bzfree - nieskończona ilość surowców i ludzi
game.cheat bzradar - pełna mapa

**■ STAR WARS: FORCE COMMANDER**
Aby dostać się do wszystkich misji musisz wpisać się jako: „TheWorldIsYours". Potem wystarczy kliknąć dwukrotnie na imieniu.

## MAPA 12

Przydziel ludzi do pracy i rozbuduj królestwo. Pójdź wzdłuż brzegu i zejdź na południe w miejscu, gdzie woda najbardziej wcina się w ląd. W ten sposób dojdziesz do ołtarza bez potyczki. Dalej stosuj się standardowo wedle zadań misji. Gdyby zabrakło Ci surowców, to daleko na południe od królestwa znajduje się i złoto i kamień (przedtem jednak będziesz musiał pokonać gromady przeciwników w lesie).

## MAPA 13

Jest to kolejna misja w stylu: buduj - atakuj. Należy wzmacniać się, gromadzić armię i atakować ile wlezie. Czerwony zamek na północy jest celem zasadniczym.

## MAPA 14

Odwiedź dwie wyspy na południowym-wschodzie i porozmawiaj z przebywającymi tam ludźmi. Na wyspie z „żółtymi" porozmawiaj z Fallą. Dostaniesz od niego misję na wyspie położonej na północy po wschodniej stronie dużej wyspy centralnej. Zabij piratów i uwolnij kapłana - rób to stopniowo wykorzystując siłę ognia łodzi. Kiedy odbijesz zakładnika, powróć do miejsca, skąd odebrałeś zadanie. Wyspiarze odwdzięczą Ci się za narażanie życia. Jednak to dopiero początek. Teraz popłyń stąd na południowy-zachód do „pomarańczowych". Porozmawiaj z Azimem, potem z Razmą i wybierz się wedle celów misji na wyspę na północ. Jednak nie wchodź na nią od razu, za to najpierw oczyść ją z wszelkich wrogich Ci zwierzątek, atakując je statkiem z bezpiecznej odległości. Musisz chronić Azima, żeby nie zginął, ponieważ tylko on może przenieść złoto. Gdy wejdziesz na wyspę, pojawią się różne upiory. Jeśli chcesz, możesz je od razu atakować lub uciec na łódkę i stamtąd bezpiecznie je sprzątnąć. Gdy zbierzesz złoto, wróć na wyspę „pomarańczowych" i wrzuć cenny kruszec do magazynu. Później porozmawiaj ponownie z Razmą. Da Ci zadanie na wyspie na południowy-wschód od tej. Tam sprzątnij gości z wody, nie opuszczając ani na chwilę łodzi - czysta robota bez narażania życia. Zabierz księgę (możesz również zebrać przedmioty z pobliskich wysp) i powróć do Razmy. Uważaj, bo mogą tam na Ciebie czekać żołnierze, których musisz zgładzić. Porozmawiaj z Razmą, który notabene przyłączy się do Ciebie i skieruj się Marsima, z którym również zamienisz parę słów. Następnie zostaniesz skierowany do Kaffara, gdzie zginie jeden z Twoich herosów. Gdy to się stanie, resztką sił czym prędzej odpłyń ku wschodniej części mapy.

## MAPA 15

Dowiedz się od gościa przy drodze paru cennych informacji. Udaj się do wioski rybackiej na wschód (kolor zielony, między „fioletowymi" a „czerwonymi") i porozmawiaj z Mędrcem. Ściągnij do wioski karawanę, jednak uważaj, bo po pierwszym rozstaju dróg napotkasz przeciwników, dlatego też uprzednio przyprowadź tam swoją jazdę. Cały czas eskortuj karawanę i jednocześnie uważaj, aby czerwoni nie zrobili demolki w zielonej wiosce. Gdy uda Ci się szczęśliwie przyprowadzić transport, uzyskasz łódź. Chroń ją za wszelką cenę. Popłyń nią na małą wysepkę i porozmawiaj z wysokim kapłanem. W następnej kolejności przyjdzie Ci przedrzeć się do siedliska magów w królestwie czerwonych. Znajduje się ono na samym wschodzie pośrodku królestwa. Nie będzie to proste, ale jeśli odpowiednio wykorzystasz niesamowite zdolności wojowników ninja (skoki, potężna siła...) z pewnością uda Ci się tego dokonać. Gdy magowie zostaną unicestwieni, powróć na małą wysepkę i porozmawiaj ponownie z kapłanem. Jeśli szczęśliwie przyprowadzisz choć jednego ninja, dostaniesz list do przeczytania. A sztuka epistolografii była wtedy sławna!

## MAPA 16

Na samym początku czeka Cię spory atak... Toteż od razu po starcie zwolnij grę do minimum (potrwa to tylko chwilę), aż przydzielisz wieśniaków do roboty i wszystko będzie funkcjonowało jak należy. Zacznij produkować nowe oddziały i zatrudnij najemników. Na środkowej wyspie pobuduj statek i przepłyń bohaterem wraz z paroma żołnierzami na zachodnią wyspę. Po pewnym czasie przybędzie też Vardal z grupką żołnierzy. Kiedy się zdołasz obronić, rozwijaj się maksymalnie - pobuduj potężną flotę i zgromadź masę wojska. Zniszcz wroga (jego centrum dowodzenia znajduje się na wyspie na wschodzie). Jeśli zabraknie Ci złota, to na małej wysepce na południowym-wschodzie jest pewne złoże (oczywiście chronione). W razie potrzeby zniszcz stacjonujące tam oddziały, pobuduj obok magazyn, ściągnij paru wieśniaków i przydziel ich do pracy. Jest to jedna z najtrudniejszych misji.

## MAPA 17

Po pierwsze odbij Woolina który znajduje się w południowo-zachodnim krańcu mapy. Możesz to zrobić bezpośrednio po rozpoczęciu gry, gdy wróg jest dość słaby. Pamiętaj jednak, że musisz zachować co najmniej jednego ninja. Gdy wszyscy zginą, tylko prowizorycznie ukończysz zadnie, ponieważ nie wykonasz dalszej części misji. Proponuję więc wcześniej zgromadzić odpowiednią ilość wojska, dopiero potem odbić zakładnika, nie ryzykując utraty cennych wojowników ninja. Gdy uwolnisz współtowarzysza, następnym zadaniem będzie zdobycie księgi znajdującej się w północno-zachodniej części mapy. Aby ją zdobyć, będziesz musiał się wcześniej uporać z wrogimi fortyfikacjami, po czym użyć ninja, aby je wziąć z samego szczytu spiralnie wznoszącego się płaskowyżu.

## MAPA 18

Zajmij się gospodarką i gdy tylko uzyskasz odpowiednią liczbę wojska, szybko (czas płynie na Twoją niekorzyść) zaatakuj obóz „fioletowych". Znajdziesz go kierując się na północ, zbaczając lekko na wschód. Po zniszczeniu „fioletowych" będziesz musiał się wziąć za czerwonych. Nie ma się jednak co bać, ponieważ de facto w stosunku do swych ogromnych rozmiarów nie posiadają oni bardzo licznej armii. Jeśli uprzednio odpowiednio rozwinąłeś swoje królestwo i zgromadziłeś dostateczną liczbę wojska, możesz przystąpić od razu do ataku. Jeśli jeszcze nie czujesz się na siłach, wzmocnij armię i czym prędzej zgnieć czerwonych. W pobliżu ruin zamku znajdziesz Mapę Kryształu, którą należy wręczyć Ghironowi.

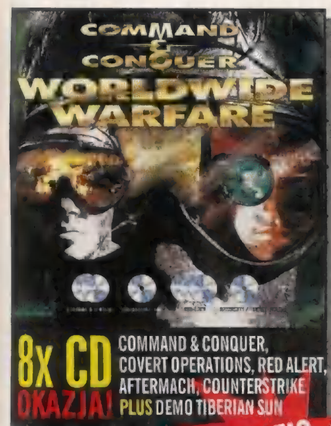
## MAPA 19

Bardzo lakonicznie brzmiące cele misji mówią same za siebie - czeka Cię ostra zadyma. Wróg jest wyjątkowo silny, ale za to posiadasz ogromne zaplecze surowcowe, sporą przestrzeń do rozbudowy i różnorodną bazę jednostek (trzy nacje pod Twoją kontrolą). Dlatego też de facto misja nie jest wyjątkowo trudna. Nie ma się nad czym głowić - po prostu, budujesz ogromne imperium, o potężnej mocy przerobowej, zdolnościach produkcyjnych i przystępujesz do szeregu zmasowanych ataków. Oczywiście zawsze należy uderzać w tym samym miejscu. Proponuję wdzierać się od wschodniej strony w kierunku północnym, później przez most na południe, aż do Zamku Zła (ten mieści się praktycznie w centrum wrogiego królestwa). Trochę potrwa zanim zniszczysz przeciwnika wraz z jego siedliskiem. Właśnie takim miłym akcentem zakończysz grę „Tzar".

# PROMOCJA PRENUMERATY

*Każdy kto do końca maja zamówi roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma **za darmo grę** komputerową! Możesz wybrać jeden dowolny tytuł z **30 zamieszczonych** tutaj gier.*

DALSZY CIĄG OFERTY



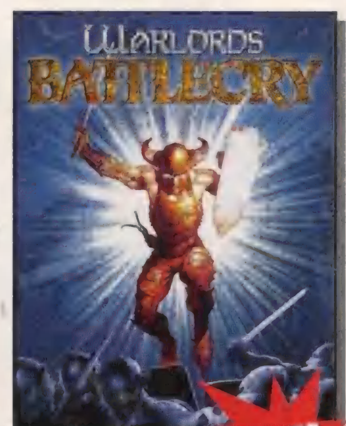

WORLDWIDE WAR... GRATIS




NFS: PORSCHE 2... GRATIS



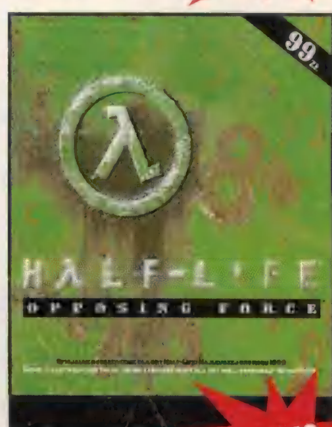

SHOGUN PL GRATIS
TERMIN REALIZACJI CZERWIEC



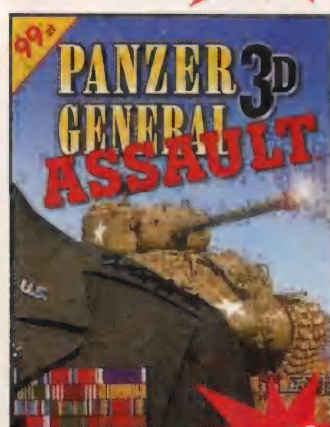

WARLORDS: BATT... GRATIS
TERMIN REALIZACJI CZERWIEC




FLANKER 2.0 GRATIS




HALF-LIFE: OPPOSING FORCE GRATIS
WYMAGA: HALF-LIFE



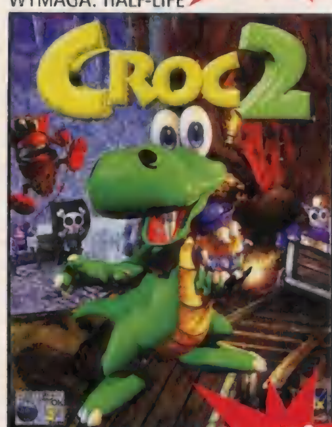

PANZER GENERAL GRATIS



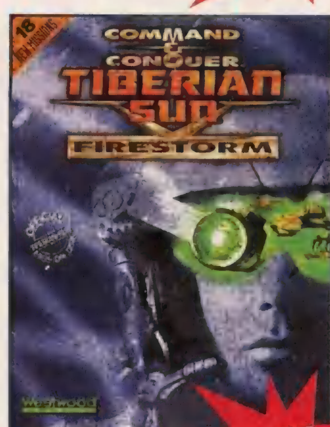

PRINCE OF PERS... GRATIS




CAESAR III GRATIS




CROC 2 GRATIS




C&C: FIRESTORM GRATIS
**UWAGA!** WYMAGA C&C: TIBERIAN SUN

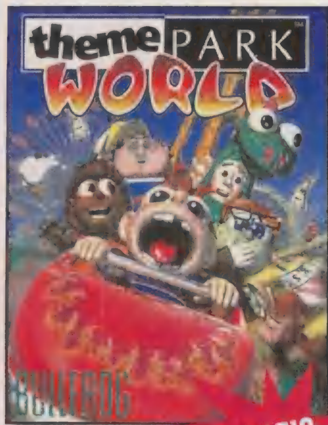



THEOCRACY PL GRATIS

***Jak zamawiać.*** *Roczna prenumerata GK CD plus promocyjna gra wraz z kosztami pakowania i wysyłki wynosi 139,00 zł. Taką kwotę należy przelać na konto bankowe za pomocą zamieszczonego obok blankietu. W tym celu należy udać się do najbliższego urzędu pocztowego lub banku. Proszę pamiętać o podaniu nazwy wybranej gry w przypadku wyboru opcji z grą — 139,00 zł. Prosimy o czytelne wypełnienie blankietu. Możliwe są również inne warianty prenumeraty tj. połroczna z CD lub bez oraz roczna bez CD, ale do tych wariantów prenumeraty pełna gra nie przysługuje. Uwaga! Wysyłka gry nastąpi w przeciągu 35 dni i nadana zostanie oddzielnie. Reklamacje i zapytania proszę kierować pod tel. (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od pn-pt lub e-mailem na:* ***reklamacje@cgs.com.pl***

# PROMOCJA PRENU

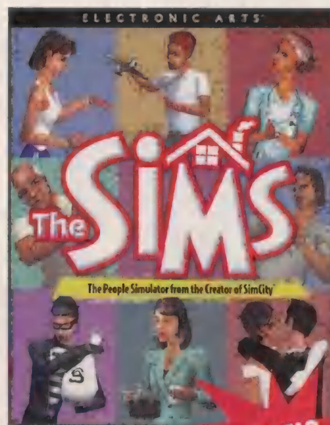
***Każdy*** *kto do końca maja zamówi roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma* ***za darmo grę*** *komputerową! Możesz wybrać jeden dowolny tytuł z* ***30 zamieszczonych*** *tutaj gier.*



THEME PARK WO GRATIS



TIBERIAN SUN GRATIS



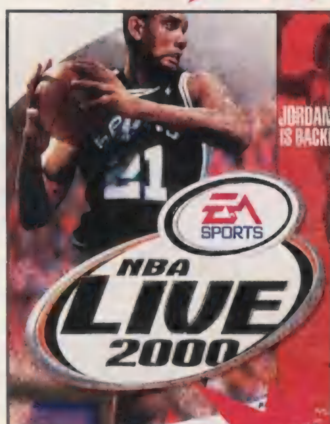
THE SIMS PL GRATIS



THIEF 2 GRATIS



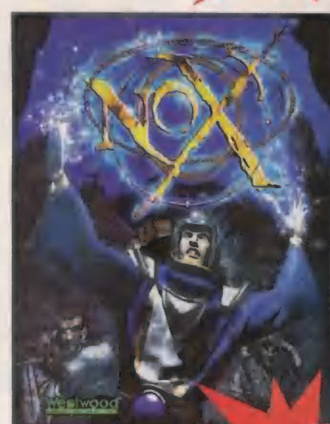
CM SEZON 99/0 GRATIS



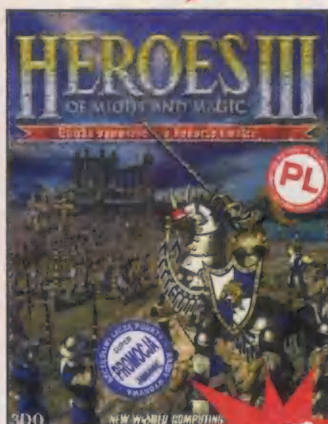
NBA LIVE 2000 GRATIS



FIFA 2000 GRATIS



NOX GRATIS



HEROES M&M 3 GRATIS



DUNGEON KEEPE GRATIS



BALDUR'S GATE GRATIS



RALLY CHAMPIO GRATIS

***Jak zamawiać.*** *Roczna prenumerata GK CD plus promocyjna gra wraz z kosztami pakowania i wysyłki wynosi 139,00 zł. Taką kwotę należy przelać na konto bankowe za pomocą zamieszczonego obok blankietu. W tym celu należy udać się do najbliższego urzędu pocztowego lub banku. Proszę pamiętać o podaniu nazwy wybranej gry w przypadku wyboru opcji z grą — 139,00 zł. Prosimy o czytelne wypełnienie blankietu. Możliwe są również inne warianty prenumeraty tj. połroczna z CD lub bez oraz roczna bez CD, ale do tych wariantów prenumeraty pełna gra nie przysługuje. Uwaga! Wysyłka gry nastąpi w przeciągu 35 dni i nadana zostanie oddzielnie. Reklamacje i zapytania proszę kierować pod tel. (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od pn-pt lub e-mailem na:* ***reklamacje@cgs.com.pl***

pokwitowanie dla wpłacającego

zł ........ gr ........
słownie złotych ........ groszy jak wyżej
wpłacający ........
ulica ........
kod ........ miasto ........
na rachunek
**COMPUTER GRAPHICS STUDIO**
**BANK PKO BP XII O/WARSZAWA**
**NR 10201127-314295-270-1**
stempel
pobrano opłatę
zł ........
podpis przyjmującego

pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ........ gr ........
słownie złotych ........ groszy jak wyżej
wpłacający ........
ulica ........
kod ........ miasto ........
na rachunek
**COMPUTER GRAPHICS STUDIO**
**BANK PKO BP XII O/WARSZAWA**
**NR 10201127-314295-270-1**
stempel
pobrano opłatę
zł ........
podpis przyjmującego

pokwitowanie dla banku

zł ........ gr ........
słownie złotych ........ groszy jak wyżej
wpłacający ........
ulica ........
kod ........ miasto ........
na rachunek
**COMPUTER GRAPHICS STUDIO**
**BANK PKO BP XII O/WARSZAWA**
**NR 10201127-314295-270-1**
stempel
pobrano opłatę
zł ........
podpis przyjmującego

pokwitowanie dla poczty

zł ........ gr ........
słownie złotych ........ groszy jak wyżej
wpłacający ........
ulica ........
kod ........ miasto ........
na rachunek
**COMPUTER GRAPHICS STUDIO**
**BANK PKO BP XII O/WARSZAWA**
**NR 10201127-314295-270-1**
stempel
pobrano opłatę
zł ........
podpis przyjmującego

# ARCHIWALIA

*Na zamieszczonym obok **blankiecie** należy wymienić zamawiane numery archiwalne, następnie zsumować zamieszczone poniżej kwoty i doliczyć 2 zł (opłatę za wysyłkę). Wpłaty dokonujemy na poczcie lub w banku. Prosimy o **czytelne wypełnienie** blankietu! **Uwaga,** nie przyjmujemy zamówień telefonicznie. Okres realizacji 30 dni.*

**UWAGA! TE EGZEMPLARZE NIE OBJĘTE PROMOCJĄ!**




| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| GK 4/00 | 5.50 zł | GK 3/00 | 5.50 zł | GK 2/00 | 5.50 zł |
| GK CD 4/00 | 11.95 zł | GK CD 3/00 | 11.95 zł | GK CD 2/00 | 11.95 zł |




| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| GK 1/00 | 5.50 zł | GK 12/99 | 4.99 zł | GK 11/99 | 4.99 zł |
| GK CD 1/00 | 9.95 zł | GK CD 12/99 | 9.95 zł | GK CD 11/99 | 9.95 zł |




| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| GK 10/99 | 4.99 zł | GK 9/99 | 4.99 zł | GK 8/99 | 4.99 zł |
| GK CD 10/99 | 9.95 zł | GK CD 9/99 | 9.95 zł | GK CD 8/99 | 9.95 zł |




| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| GK 7/99 | 4.99 zł | GK 6/99 | 4.99 zł | GK 5/99 | 4.99 zł |
| GK CD 7/99 | 9.95 zł | GK CD 6/99 | 9.95 zł | GK CD 5/99 | 9.95 zł |

**PROMOCJA** *Zamawiając 2 lub więcej numerów płacisz mniej! Po 3 zł za edycję zwykłą i 5 za edycję CD. Koszty wysyłki bez zmian (dwa złote).*

zamawiam prenumeratę miesięcznika

**Gry Komputerowe**

od numeru ________ **lipiec** ________ / 2000

☐ 6 numerów z CD .................. 59.70
☐ 6 numerów bez CD .................. 33.00
☐ 12 numerów bez CD .................. 66.00

**PROMOCJA PRENUMERATY!**

☐ 12 numerów z CD + pełna gra .................. 139.00 **WYSYŁKA GRATIS**

wybieram grę ________

☐ numery archiwalne ..................

podpis zamawiającego


zamawiam prenumeratę miesięcznika
**Gry Komputerowe**
od numeru ________ **lipiec** ________ / 2000
☐ 6 numerów z CD .................. 59.70
☐ 6 numerów bez CD .................. 33.00
☐ 12 numerów bez CD .................. 66.00
**PROMOCJA PRENUMERATY!**
☐ 12 numerów z CD + pełna gra .................. 139.00 **WYSYŁKA GRATIS**
wybieram grę ________
☐ numery archiwalne ..................
podpis zamawiającego



zamawiam prenumeratę miesięcznika
**Gry Komputerowe**
od numeru ________ **lipiec** ________ / 2000
☐ 6 numerów z CD .................. 59.70
☐ 6 numerów bez CD .................. 33.00
☐ 12 numerów bez CD .................. 66.00
**PROMOCJA PRENUMERATY!**
☐ 12 numerów z CD + pełna gra .................. 139.00 **WYSYŁKA GRATIS**
wybieram grę ________
☐ numery archiwalne ..................
podpis zamawiającego



zamawiam prenumeratę miesięcznika
**Gry Komputerowe**
od numeru ________ **lipiec** ________ / 2000
☐ 6 numerów z CD .................. 59.70
☐ 6 numerów bez CD .................. 33.00
☐ 12 numerów bez CD .................. 66.00
**PROMOCJA PRENUMERATY!**
☐ 12 numerów z CD + pełna gra .................. 139.00 **WYSYŁKA GRATIS**
wybieram grę ________
☐ numery archiwalne ..................
podpis zamawiającego

# ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

## KONKURS EARTH 2150

**Gry „Earth 2150" + podkładka:**
Tomasz Jurkiewicz z Bydgoszczy
Karol Haupt z Konina
Marcin Landoch z Rzeszowa
Grzegorz Dokurno z Choszczna
Marcin Wiśniewski z Wrocławia

**Gry „Earth 2140" + podkładka:**
Michał Lendzian z Mysłakowic
Piotr Nikopulos z Wrocławia
Damian Siwek z Konina
Łukasz Donysz z Chorzowa
Tomasz Świderski z Sopotu

## KONKURS TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

**Gry „Tomb Raider: The Last Revelation":**
Dawid Starzyczny z Łazisk Górnych
Zbigniew Pietroch z Gdyni
Joanna Liszka z Bolesława
Piotr Nikopulos z Wrocławia
Radosław Ptasznik ze Rzezawy

**Gry „Tomb Raider 3":**
Artur Grotha ze Starogardu Gdańskiego
Robert Matusiak z Warszawy

**Koszulki „TR":**
Jakub Kwiatkowski z Chodzieży
Sebastian Bergier z Radomska
Maciej Dębowski z Elbląga
Piotr Brzeziński z Wołomina
Ania Umińska z Wrocławia

## KONKURS FAUST PL

**Gry „Faust":**
Krzysztof Sójka ze Szczecina
Marek Waleszyński z Ożarowa Maz.
Michał Roman z Białegostoku
Michał Potyrała z Bralina
Barbara Nowak z Gdyni

**Nagrody niespodzianki:**
Mateusz Jaźwiecki z Krosna
Agata Baśkiewicz z Warszawy
Mariusz Kaszewski z Białegostoku

## KONKURS TRZY PYTANIA

Maciej Wojtasik z Kielc
Henryk Tews z Gryfic
Robert Marcinkowski z Nowej Soli
Magdalena Ostrowska z Koszalina

# LISTY



**Zaczniemy staropolskim, wiosennym Hot Zapłać! Jak zapewne już zdążyliście zauważyć, w naszym piśmie zaszły pewne zmiany.** **JAGD52**


Mam ją, mam ją... Jezuu! Maaaaam...

**Dla niektórych były one zresztą rewolucyjne. Ot, chociażby nas Re(d)akcyjny wywrotowiec i szargacz świętości Hocisław, wziął nieco wolnego i legł w swej gawrze, by „poprawić warsztat" - pięknie to ujął, czyż nie? Podobnie rzecz się ma z Wywiadem. Najwyraźniej czasy swobodnej publicystyki minęły. Mniej gadania...**

## SKRÓTY

„Baron, jesteś moim Mistrzem!"
Niestety, pannica, która to napisała, nie ma na imię Małgorzata.

„Co porobiliście z Paszczurami??? To skandal!!"
Hot abdykował! Niech żyje Hot!!

„Nie mam kasy na peceta. Czekam na propozycję..."
Ja też nie mam kasy. Ale mam żoneczkę śliczną jak poranek i już na propozycję oczekiwać nie muszę.

„Czy można kupić u Was numery archiwalne?"
Można.
Patrz tekst wiodący.

■ „Kocham Was!!! Po prostu muszę to powiedzieć. Odbyłem iście piekielną drogę po ostatni numer do miejscowego kiosku. Ten wsiór za ladą nie potrafił mi nawet powiedzieć gdzie mogę kupić swoje Ukochane pisemko!!!" **Radek**

■ „Rano, gdy wstałem, spojrzałem na kalendarz. Taaaak! Oto nastał dzień!!! Moje „Gry Komputerowe" są już w kiosku!!!" (...). Tutaj pozwolę sobie odejść od czterostronicowego opisu (z lekka koloryzowanego młodzieńczą fantazją). Dość powiedzieć, że nasz wierny Czytelnik pokonał iście mitologiczne problemy, by wreszcie żdobyć najnowszy numer „Gier Komputerowych".

Zapachniało „Beniowskim"! Wiem, że dla wielu z Was może to nie być śmieszne, ale najwyraźniej świadczy o niechlujstwie dystrybutora lub sobiepaństwie kioskarzy. Jeśli zapytany kioskarz odpowie, że po prostu nie jest mu dostarczana taka gazetka, śmiało meilujcie do nas na **gk@cgs.com.pl**. Postaramy się zadziałać!

■ I jeszcze jedna sprawa. „Po raz pierwszy zawiodłem się na Waszym cedeku w listopadzie 99. Szukałem nowych sterowników do mojej karty graficznej. Katalog z jej nazwą, znajdujący się na płycie okazał się być pusty!!! Drugie rozczarowanie przyszło w edycji 2/2000. Nigdzie nie mogłem znaleźć ponoć umieszczonych na krążku dodatków w CarZone".

Nasza culpa! Bardzo przepraszamy za zaistniałe problemy. Nasz PRZEWSPANIAŁY CD Manager Krzychoo właśnie został zesłany do Donbasu i wyrabia tam stachanowskie normy przy wydobyciu uranu w plastikowych rękawiczkach. Mamy nadzieję, że odświeży mu to pamięć. Kilka dni temu dowiedział się, że w przypadku ponowienia podobnych „wypadków przy pracy" będzie służył za amorka dla niedźwiedzi na Grenlandii. Obiecał Czytelnikom i Zespołowi poprawę. „Obaczymy, obaczymy..." - powiedział Michał stukając końcówką batoga o cholewę kawaleryjskich butów.

A już myślałem, że nie dane mi będzie wracać do tej kwestii. Ostatnio w Listach od Was, a także z informacji, jakie nadchodzą pocztą elektroniczną, wynika, ze macie problemy z tak skomplikowaną materią, jak zakup archiwaliów. Niniejszym podaję pełną solucję:

1) Weź na poczcie czerwony blankiet i wypełnij go przesyłając pieniądze na adres Redakcji. NIE ZAPOMNIJ o STARANNYM wypełnieniu rubryki z DANYMI OSOBOWYMI. NA ODWROCIE. Prosimy napisać, jakich numerów płatność dotyczy (np. gdy chcesz zamówić pierwszy numer z 1999 roku, wpisz GK 1/1999). WSZYSTKO WYPEŁNIJ TZW. „DRUKOWANYMI" LITERAMI. Szanuj swoje pieniądze i nasze oczy. Tylko w ten sposób przesyłka dotrze pod WŁAŚCIWY adres.

2) Warto zadzwonić pod nasz redakcyjny numer (kierunkowy do Warszawy 022, potem 815-42-20) i „zasięgnąć języka". Po prostu czasami archiwalia nie obejmują wszystkich numerów. Przed wysłaniem przekazu najlepiej się upewnić, czy żądny numer jest jeszcze w naszych zapasach.

Powyższą solucję proszę traktować jako ostateczną. Innych sub-questów nie ma. Amen!

Wszelkie interpelacje i tym podobne oczekujemy pod meilowym namiarem wyżej podpisanego: **rwawrzyniak@cgs.com.pl**

## KONKURS KLAPS

Dzisiaj rządzą picturesy od Konrada Krasa i Agaty Chłopeckiej (nasza First Lady!!!). Polecały właśnie do Was giery, które zafundował Play-It. Pozostałym dżentelmenom zwracam uwagę na konieczność umieszczania w meilach ADRESÓW DOMOWYCH!

**Fundator nagród:** **WYDAWNICTWO PLAY-IT tel. (0-18) 44 40 560**

PLAY it


Sięgaj, gdzie wzrok nie sięga.

PISZCIE NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **LISTY**



# NA WESOŁO

**Witamy, w tej rubryce można wygrać grę komputerową za najlepszy dowcip i za najlepszy rysunek. Najlepiej przesłać je nam mailem! A jest o co walczyć!** **Wasz HOT**

Dziś dowcipy nadesłał **Marek Madej z Piotrkowa**:

■ Jak umierają komórki mózgowe blondynki?
Samotnie...

■ Jak się nazywa blondynka mająca 2 komórki mózgowe?
W ciąży...

■ Jak nazywa się zjawisko farbowania włosów blondynki na ciemny kolor?
Sztuczna Inteligencja.

■ Co powiedziała prawa noga blondynki do lewej?
Nic. Nigdy się nie spotkały...

■ Jak spowodować, by oczy blondynki zalśniły blaskiem?
Zaświecić latarką w ucho.

■ Dlaczego blondynkom nie przysługuje w pracy przerwa na kawę?
Ponieważ jest to nieopłacalne. Po przerwie trzeba ją ponownie przyuczyć do zawodu...

■ Dlaczego blondynki nie lubią oranżady w proszku?
Bo nie wiedzą, jak wlać pół litra wody do tej małej torebeczki...

■ Dlaczego blondynki nie jedzą ogórków konserwowych?
Bo nie mogą wsadzić głowy do słoika...

■ Co umieszcza blondynka za uszami, by być bardziej atrakcyjna?
Nogi.

■ Jaki jest zew godowy blondynki?
„Jestem taaaaka pijaaana..."

■ Jaki jest zew godowy brunetki?
„Czy ta blondynka już sobie poszła?"

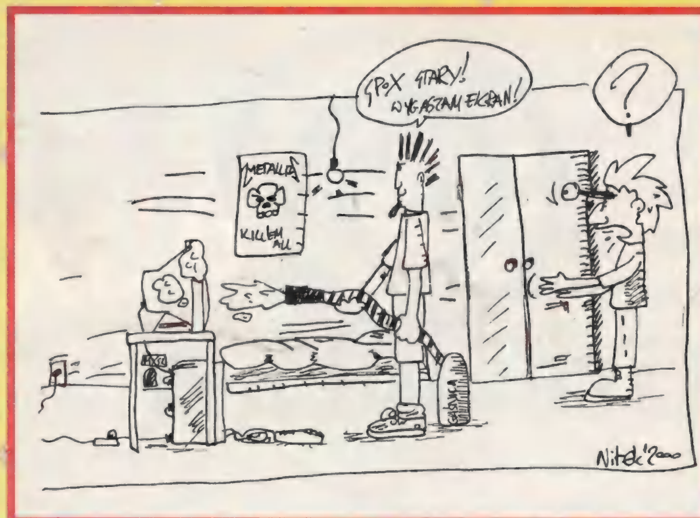
■ Co ma wspólnego blondynka z torami kolejowymi?
Były kładzione na obszarze całego kraju...

■ Ile blondynek potrzeba do wymiany żarówki?
Dwóch. Jedna do przytrzymania puszki Pepsi, a druga krzyczy „Taaaaato!"

■ Jaka jest różnica między blondynką a Jumbo-Jetem?
Nie każdy był w Jumbo-Jecie...

■ Co mówi blondynka, która urodziła dziecko?
„Ojej, to naprawdę moje?"

■ Jaka jest różnica między mądrą blondynką a Yeti?
Parę osób widziało Yeti...







■ Jadą 3 blondynki windą - nagle coś się zepsuło i stanęła między piętrami. Jedna z nich przerażona tłucze w ścianki, ale nic nie pomaga, druga zrezygnowana usiadła w kącie, wreszcie trzecia po półgodzinnym namyśle mówi:
- To co dziewczyny, krzyczmy razem!!!
A blondynki:
- Razem, razem, razem!!!

■ Blondynka zamówiła pizzę. Sprzedawca pyta się czy pokroić na sześć, czy na dwanaście kawałków. Ona odpowiada:
- Sześć, bo dwunastu to ja nie zjem.

■ Blondynka na ulicy mówi:
- Przepraszam pana, która godzina?
- Jest piętnaście po trzeciej.
- To dziwne, zadaje każdemu to samo pytanie przez cały dzień i za każdym razem dostaję inną odpowiedź.

■ - Dlaczego po równoczesnym wyskoczeniu z samolotu na spadochronach brunetka wylądowała wcześniej?
- Bo blondynka zabłądziła.

■ - Czy wypróbowałaś już „Tampax"?
- Tak.
- No i jak?
- „Snickers" jest lepszy.

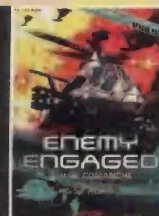
■ Dwie blondynki wchodzą do restauracji i zamawiają herbatę. Po chwili kelner podaje dwie szklanki zamówionej herbaty, a blondynki zaczynają mieszać ją tak głośno, że siedzący w pozostałych stolikach przyglądają im się z zainteresowaniem... W pewnym momencie jedna z nich to zauważa i mówi do koleżanki:
- Krycha, chyba mieszamy nie w tę stronę!

■ Dlaczego blondynka zostawia wieczorem przy łóżku 2 szklanki: pustą i z wodą?
- Bo nie wie, czy jej się będzie chciało pić, czy nie.

A ten dostarczył nam **Łukasz Rozmej**

■ Po godzinie dyskusji Fąfarowa proponuje mężowi:
- Kochanie, nie mówmy już o mnie i moich kłopotach. Porozmawiajmy teraz o Tobie.
No więc, co chcesz mi kupić na gwiazdkę?

**TYM RAZEM NAGRODY OTRZYMUJĄ:**
- Tomasz Nitka z Jaworzna
- Marek Madej z Piotrkowa



*Oryginalna gra (2xCD)*

# MESSIAH za 29,90 !!!

Bob jest wykolejeńcem niebios, aniołem tylko z imienia. Sam „Boski Ważniak" osobiście poprosił go, by usunął z powierzchni Ziemi te, jak to mówi, „dziwolągi". Bob posiada moc opętania dowolnej istoty i może wykorzystywać grzeszników, by zgładzić innych... grzeszników. Może wybierać spośród 40 rodzajów postaci i w ich ciałach skradać się, okaleczać, przebijać i zabijać inne szkodniki. Ale kogo opętać, oto jest pytanie...

POSTACIE

- Jako Bob możesz opętać i kontrolować dowolną spośród 40 rodzajów postaci: prostytutki, gliniarzy, Behemothy, księży, bramkarzy, cichodajki, tancerki, żigolaków, demony, mętów, spawaczy, techników nuklearnych, lekarzy, barmanów, karłów, alfonsów, potwory, zwierzęta i wiele innych!
- Wszystkie postacie wyglądają wyjątkowo realistycznie, nawet skóra w odpowiednich miejscach fałduje się i rozciąga.
- Połączenie techniki „motion capture" z tradycyjną animacją sprawia, że każda postać w Mesjaszu wygląda szalenie realistycznie.

BROŃ

- Ponad 10 różnych rodzajów broni, między innymi: napędzane rakietowo harpuny, pistolety igłowe, wyrzutnie rakiet, miotacze ognia, granaty, pistolety ogłuszeniowe.
- Wykorzystaj opętanych wrogów jako broń.
- Broń zostawia trwałe ślady w otoczeniu.
- Zwłoki pozostają tam, gdzie padły.

Mesjasz wykorzystuje najnowszą i oryginalną technologię RT–DAT, która umożliwia wyświetlanie postaci tak szczegółowo, jak tylko pozwala na to Twój komputer. Nawet na Pentium z kartą VooDoo Gra prezentować się będzie całkiem nieźle.




W jaki sposób słodki cherubinek Bob chroniony jedynie pieluchą odszukuje źródło zła na ziemi?




Opętanie to jest to... Goły i bezbronny, Bob używa swojej jedynej broni i opętuje pierwszą postać jaką widzi, robotnika.



Bob, rozpoznawalny po aureoli, spostrzega, że robotnik nie posiada praw do opuszczenia pomieszczenia. Dlatego, aby trochę namieszać, Bob spuszcza 5 tonowy czołg na niezorientowanego robotnika.



Teraz dopiero może opętać medyka, wysłanego na pomoc przygniecionemu robotnikowi, lekarze mają odpowiednie prawa dostępu.



W końcu przedostaje się przez drzwi magazynu, jednak Bob wciąż potrzebuje praw dostępu do laboratorium, gdzie chce zdobyć ważne informacje.



Bob porzuca ciało medyka, bo spostrzega, że gliniarz ma zezwolenia na wejście do laboratorium.



Gliny mają także laserowo kierowane KARABINY! Bosko!



W trakcie identyfikacji przed drzwiami laboratorium, Bob niechcący zwraca na siebie uwagę.





Po ujrzeniu potężnej siły emanującej z Behemotha sięgającego po gliniarza, Bob szybko decyduje się na zmianę wcielenia i opętuje Bestię. Teraz jest gotowy NA SZATAŃSKĄ ZABAWĘ!

Olbrzymi 5 metrowy, genetycznie wyhodowany Behemoth wyszarpuje serce gliniarza i rzuca jego martwym ciałem jak szmacianą lalką.

Czy nadal sądzisz, że nasz słodki cherubinek jest bezbronny?

**Zamów Messiaha z dostawą do domu (0-22) 519 69 19 Zadzwoń już dziś!**

*Pełna gwarancja najwyższej jakości, nasza pomoc techniczna czuwa i reaguje bezzwłocznie.*

**Oryginalne gry tańsze niż pirackie! Rozpoczęliśmy rynkową rewolucję, weź w niej udział i stań po stronie mega tanich oryginalnych gier. Już wkrótce będziesz mógł kupić nową, doskonałą grę Messiah w cenie znacznie niższej niż pirackiej. Za dwie płyty CD zapłacisz jedynie 29.90!**




# NOWOŚĆ!

Pakiet z pełną wersją znakomitej gry komputerowej Messiah zawierający:

- płytę CD-ROM z programem,
- dodatkową płytę audio z muzyką z gry,
- opakowanie plastikowe płyt CD,
- pudełko kartonowe na grę,
- instrukcję obsługi,
- pismo z dodatkowymi informacjami związanymi z grą Messiah,
- konkurs z możliwością wygrania odlotowego komputera.

**Szukaj już w maju nowej, odjazdowej kolekcji oryginalnych gier komputerowych. Pierwszy numer Extra Gry kupisz w całej Polsce w punktach sprzedaży prasy i dobrych stoiskach z grami komputerowymi.**

www.extragra.com

Najwyższą jakość i najniższą cenę gwarantuje CDPROJEKT, wiodący wydawca gier komputerowych w Polsce.

W sprzedaży od początku maja !

# traitors gate

## Okradnij angielską Królową... dla jej dobra!














### W roli amerykańskiego generała Pentagonu Wiktor Zborowski

**Jako amerykański agent o kryptonimie Raven masz wykraść klejnoty brytyjskiej Królowej. Tylko po to, aby prawdziwy złodziej ukradł fałszywki, które podłożysz do Skarbca.**

Traitor's Gate to gra na wskroś realistyczna. I nie tylko dlatego, że grafika przypomina film fabularny. Tutaj wszystko toczy się jak w realnym życiu. Twoje działania muszą być tak przemyślane i logiczne, jakbyś nie grał, a był naprawdę wyszkolonym agentem służb specjalnych!

Jakość Traitor's Gate jest nieprawdopodobnie wysoka. To po prostu brylant...
Każde miejsce w grze zostało pieczołowicie wyrenderowane z ogromną dbałością o realizm.

Gaming Grand Central: 94%

Rezultaty pracy firmy DayDream są zdumiewające. Traitor's Gate to wręcz nieprawdopodobna gra przygodowa.

Edge: 92%

Jeśli chodzi o grafikę to gra jest znakomita, a może nawet powalająca. Odwzorowano w niej rzeczywistość.

Zwiedzałem ostatnio Londyn i byłem zdumiony odnajdując w Traitor's Gate te same i tak samo wyglądające miejsca, w których byłem w realnym życiu. Chciałbym zobaczyć więcej takich gier!

Adventure Gamer 4,5/5

Ta gra wygląda jak wysokubudżetowy film z Hollywood. Wspaniała muzyka i niezwykłe efekty świetlne.

The Gamer Zone: 4/5

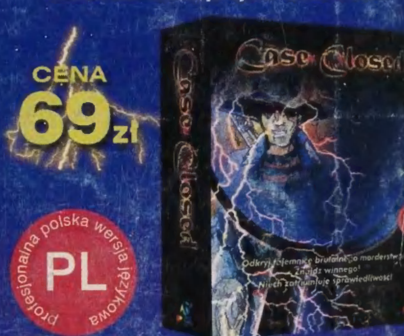
| Detaliczna sprzedaż wysyłkowa |
| --- |
| tel.: (0 22) 832-46-43 |
| Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki. |

daydream SOFTWARE

CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce

| Sklepy Firmowe WARNET |
| --- |
| WARSZAWA, ul. Mokotowska 71, tel. (0 22) 6296339 |
| OSTROŁĘKA, ul. Kilińskiego 44, tel. (0 29) 2211 |
| RADOM, ul. Witolda 6/8, tel. (0 48) 3600070 |
| SIEDLCE, ul. 3 Maja 23, tel. (0 25) 22757 |

**Odkryj tajemnicę brutalnego morderstwa**
**Znajdź winnego!**
**Niech zatriumfuje sprawiedliwość!**




Fabuła jak z książki Agaty Christie: wielki, dwunasto-pokojowy dom, osiem tajemniczych postaci i ... trup. Kto zabił? Dlaczego? Za pomocą jakiej broni? Rozwiązanie tej zagadki należy do ciebie. Znajdź mordercę i spiesz się, bo inni też go szukają. Zmierz siły z detektywami sterowanymi przez komputer, którzy będą starali się uprzedzić cię i zebrać wszystkie laury.

**JUŻ W SPRZEDAŻY**